Na DVD film: mroczny thriller „Sekta"

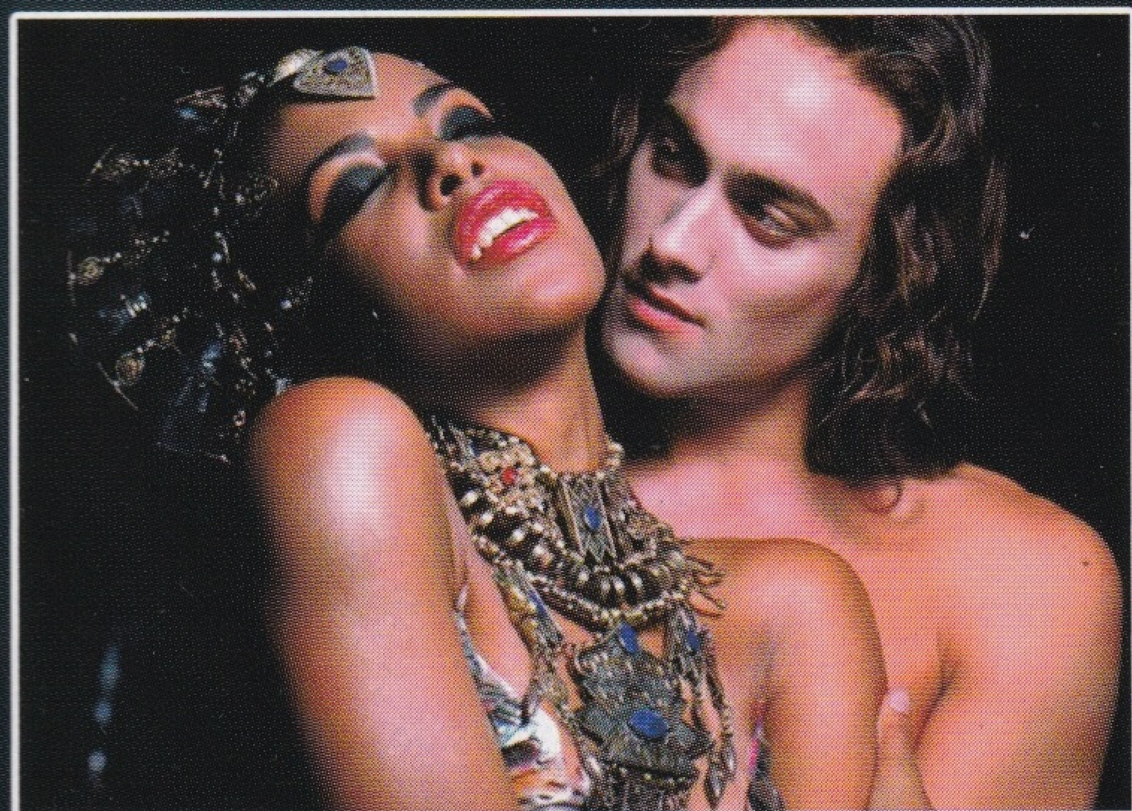
FANTASY

Science-Fiction • Fantasy • Horror

2/05 (14) Lipiec 2005 indeks 334561

19.90 zł z 7% VAT

CD-ACTION WYDANIE SPECJALNE



Słudzy Zła

Akasha, Sauron, Lord Vader i inne - poczet największych nikczemników w historii kina



Lara Croft

Naga prawda o bogini seksu. Dlaczego Lara od lat fascynuje miliony fanów na świecie?

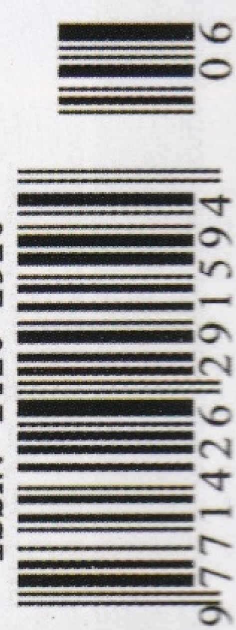


Łowcy ludzi

Poznaj wszystkie tajemnice Predatora oraz całą prawdę o jego wrogach i ofiarach

Piekło i Niebo

Valhalla, Seraj, Sheol, Raj, Arkadia - dokąd trafimy po śmierci? Kto będzie nas sądził?


ISSN: 1426-2916

FUN club

Nowy magazyn dla nastolatek

6 WYRĄBISTYCH PRZYWIESZEK DO KOMÓRKI

Zabierz go do domu, zanim zrobią to inni!

21 CZERWCA W KIOSKACH!

202 powody, by go mieć

81 czadowych gwiazd!

23 super testy i quizy!

97 odlotowych nagród!





spis treści

lipiec 2005

04 NEWSY
Co, gdzie, kiedy?

08 ŚWIAT FILMU
Poczet największych nikczemników kina

14 ŚWIAT FILMU
Zdradzamy sekrety Lary Croft

22 ŚWIAT FILMU
Alien kontra Predator

26 LUDZIE KINA
Ed Wood – najgorszy reżyser Hollywood

28 DOOKOŁA NAS
Wielkie epidemie – koniec ludzkości?

34 MITY I LEGENDY
Piekło i Niebo

40 MITY I LEGENDY
Jednorożce – ulubieńcy dziewic

43 OPOWIADANIA
Toy: Wojownik ostatecznej zagłady
Andrzej Ziemiański

50 Ani słowa prawdy
Jacek Piekara

60 MITY I LEGENDY
Zmiennokształtni

62 ŚWIAT KSIĄŻEK
Sekrety Arthura Conan Doyle'a

64 HISTORIA
Zbrodnie Kuby Rozpruwacza

70 PUBLICYSTYKA
Kontrowersyjna nagroda im. J. Zajdla

72 RECENZJE KSIĄŻEK
Co warto kupić?

88 KOMIKSY I GRY KOMPUTEROWE
Najnowsze premiery

90 PRZEGLĄD FILMOWY
Zapowiedzi filmów kinowych oraz DVD

96 GWIAZDY I FANTASTYKA
M. Bajor, T. Drozda i K. Kaczor

98 WOLNO KOPAĆ
„Gwiezdne Wojny" – Zemsta Lucasa?



08 Najwięksi nikczemnicy kina



40 Jednorożce – ulubieńcy dziewic



s.28 Wielcy łowcy: Alien kontra Predator



s.32 Piekło i Niebo – co nas czeka po śmierci?



s.14 Lara Croft – zdradzamy sekrety nowej bogini kina

Ilustracja na okładce pochodzi z gry Shaiya: Light and Darkness

FANTASY wydanie specjalne CD Action

Redaguje zespół: red. naczelny: Jacek Piekara, zast. red. naczelnego: Piotr Moskal, sekr. red.: Agnieszka Trzebska

Koncepcja pisma: Jacek Piekara, Piotr Moskal

Koncepcja graficzna pisma i skład: Jacek Goliatowski

Teksty w numerze: Agnieszka Kawula, Joanna Kułakowska, Jolanta Lisowska, Bartosz Listewnik, Piotr Moskal, Maciej Ogiński, Jacek Piekara, Dominika Repeczko, Izabela Tadra, Agnieszka Trzebska, Karolina Wiśniewska, Michał Zacharzewski, Andrzej Zaremba

Adres korespondencyjny:
FANTASY, skr. poczt. 333, 04-026 WARSZAWA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.

Dyrektorzy wydawniczy: Jerzy Szulwic, Zbigniew Bański

Dział reklamy: Janusz Jędrzejczak (kierownik) 022-5163550, Lidia Ukleja 5163502, Maciej Szwajkowski 5163517

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy.

Nr indeksu: 334561 ISSN: 1426-2916
Druk: Poligrafia S.A. Kielce



Moi Drodzy,

„Fantasy" wreszcie ukazuje się po ponad rocznej przerwie. Tym razem w zmienionej szacie graficznej oraz z dołączonym filmem na DVD. Mam nadzieję, że pomimo wyższej ceny nowa formuła pisma Wam się spodoba.

Z uwagi na fakt, że nie było nas tak długo na rynku, postanowiliśmy nieco szerzej niż zwykle zająć się rynkiem księgarskim i zrecenzowaliśmy dla Was nie tylko nowości, ale także książki, które od pewnego czasu są na rynku, a które warto polecić lub... przed którymi warto przestrzec.

Wierzę, że tym razem spotkamy się ponownie już na przełomie sierpnia oraz września, ale od nas – małych misiów pracujących w wydawniczych kamieniołomach (choć pracujących z gorrrącą pasją!) – naprawdę mało zależy :).

Jak zawsze czekamy z niecierpliwością na Wasze uwagi oraz opinie dotyczące naszego pisma!

Życzę Wam miłej lektury!

Jacek Piekara
jacekpiekara@gazeta.pl

To nie koniec?

Jeszcze nie tak dawno George Lucas zapewniał, że „Zemsta Sithów" będzie ostatnią częścią „Gwiezdnych Wojen". Od niedawna jednak coraz częściej mówi się o dokręceniu dodatkowej części, opowiadającej o historii rycerzy Jedi...

Śmierć pisarza

Zmarł Tomasz Pacyński, redaktor, pisarz i publicysta. Debiutował w 2001 roku ciepło przyjętą powieścią „Sherwood". Czytelnikom podobał się też postapokaliptyczny „Wrzesień", a także liczne opowiadania publikowane również na łamach Fantasy. Pacyński miał 47 lat.

Darth Naked?

Grupa malezyjskich kobiet wracających autobusem z pracy została zaatakowana przez ekshibicjonistę. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że człowiek ów miał na sobie maskę Dartha Vadera. Mężczyzna umknął, zanim w pobliżu pojawił się patrol Jedi... policji znaczy się.

Nebula rozdana

Rozdano już nagrody Nebula za rok 2004. Najlepszą powieścią został „Paladyn dusz" Lois McMaster Bujold, a minipowieścią „Zaraza zielonych lampartów" Waltera Jona Williamsa. Nagrodzono też scenariusz „Powrotu króla" oraz opowiadanie „Coming to Terms" Eileen Gunn. Nagrodę za całokształt twórczości odebrała Anne McCaffrey.

Dla graczy

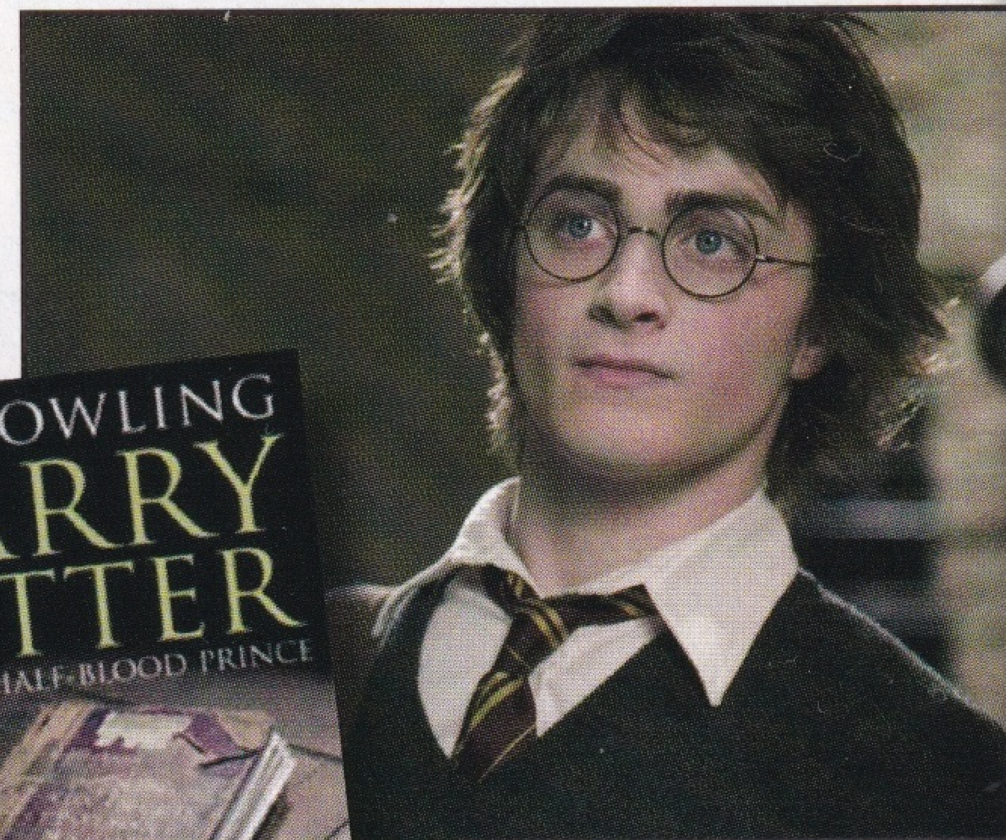
W maju w sprzedaży pojawił się nowy miesięcznik o grach komputerowych i konsolowych „GameRanking". Nowy tytuł wyróżnia się nie tylko ciekawą oprawą graficzną, ale także brakiem płyt CD. Pełną wersję czytelnicy mogą ściągnąć ze specjalnego serwera. Redakcja zapowiada, że ich czasopismo będzie skierowane przede wszystkim do tych, którym zależy na informacji i ciekawych tekstach, a nie gadżetach.

McGyver wraca

Richard Dean Anderson znów pojawi się w nowych częściach serialu „Stargate SG-1". Jego role będą jednak bardzo epizodyczne...

Harry Potter po raz szósty

Wielkimi krokami zbliża się dzień premiery szóstego tomu przygód najpopularniejszego czarodzieja na świecie. Powieść „Harry Potter i Książę Półkrwi" trafi na zagraniczne półki księgarskie już 16 lipca i jest obecnie jedną z najpilniej strzeżonych tajemnic świata. Oryginał książki przechowywany jest się w pilnowanym przez strażnika sejfie dużego niemieckiego wydawnictwa.



Do przecieków tak czy siak dojdzie. Powieść trafiła właśnie do starannie wyselekcjonowanych drukarni na całym świecie. Mimo że zastosowano specjalne środki bezpieczeństwa, trudno uwierzyć, by nie znalazł się ktoś gotowy wynieść i sprzedać choć jeden egzemplarz. Pierwsze próby już były – w Wielkiej Brytanii aresztowano pod koniec maja dwóch mężczyzn usiłujących opchnąć reporterowi dziennika „The Sun" świeżutką kopię książki za jedyne 50 tysięcy funtów.

Tymczasem bukmacherska strona internetowa Blue Square została zasypana zakładami w sprawie śmierci dyrektora szkoły, Dumbledore'a. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że złożono je w angielskiej miejscowości Bungay, w której jest drukowane angielskie wydanie powieści J.K. Rowling. Największa brytyjska firma bukmacherska Ladbrokes odmówiła nawet przyjmowania takich zakładów, ponieważ istnieje podejrzenie, że wiele osób rzeczywiście miało wgląd w treść książki. „Mieliśmy setki zleceń. Wszystkie z Bungay albo pobliskiej miejscowości Beccles. Wiele osób założyło sobie zupełnie nowe konta i stawiało do 50 funtów, więc zwróciliśmy na to uwagę. To oczywiste, że niektórzy ludzie robiący zakłady czytali manuskrypt powieści" – dodaje Warren Lush z Ladbrokes.

Tymczasem prace na planie filmu „Harry Potter i Czara Ognia" (premiera zimą) spowalnia niecodzienny problem. 15-letni Daniel Radcliffe (Harry Potter), 17-letni Rupert Grint (Ron Weasley) i 15-letnia Emma Watson (Hermiona Granger) cierpią na wyjątkowo uciążliwy trądzik. „Musieliśmy zatrudnić specjalistę od efektów specjalnych, który poprawiał im cerę w każdym ujęciu" – mówi pracownik Warner Bros, firmy przygotowującej obraz. Jednak fani już świętują. W czerwcu na całym świecie zorganizowano około 2 tysięcy balów dla młodych czarodziei. Oglądalność stron poświęconych czarodziejowi zaczęła szybko piąć się w górę.



Klątwa nowej księżnej?

Camilla Parker Bowles, wieloletnia kochanka, a obecnie żona księcia Karola, przynosi nieszczęście artystom. „Ilekroć pojawi się w teatrze, przydarza się nam jakieś nieszczęście” – mówią aktorzy z londyńskiego Shaftesbury. I rzeczywiście, w 2002 roku w czasie przedstawienia „Chitty Chitty Bang Bang” zepsuła się scena obrotowa i spektakl przerwano. Rok temu wystawieni na Westendzie „Producenci” zaczęli się od poważnej kontuzji znanego aktora. Całkiem niedawno, w czasie jednej ze sztuk teatru indyjskiego zawaliła się dekoracja. Niektórzy artyści sugerują już swym dyrektorom, że jeśli na widowni zobaczą Camillę, zejdą ze sceny i odmówią dalszej gry.



Koniec legend

Postęp techniczny sprawił, że dziś niemal każdy turysta wybiera się na szlak wraz z cyfrowym aparatem fotograficznym bądź kamerą wideo. Wydawało się więc, że zdjęć sasquatchy, yeti, potworów z głębin, wielkich karibu czy innych legendarnych istot nie zabraknie. Nic z tego! W ciągu ostatnich 10 lat ilość takich kontaktów zdecydowanie spadła. „To wynika przede wszystkim ze wzrostu popularności turystyki, z szalonej ekspansji cywilizacyjnej, jaka dokonała się w ostatnich latach. Stworzenia te są coraz bardziej ostrożne i unikają ludzi. Dla odmiany UFO pojawia się częściej, co jest wynikiem większego niż dotychczas zainteresowania kosmitów naszymi osiągnięciami.” – tłumaczą ich miłośnicy. Trudno zaprzeczyć logice tego wywodu.



Aragorn do wynajęcia

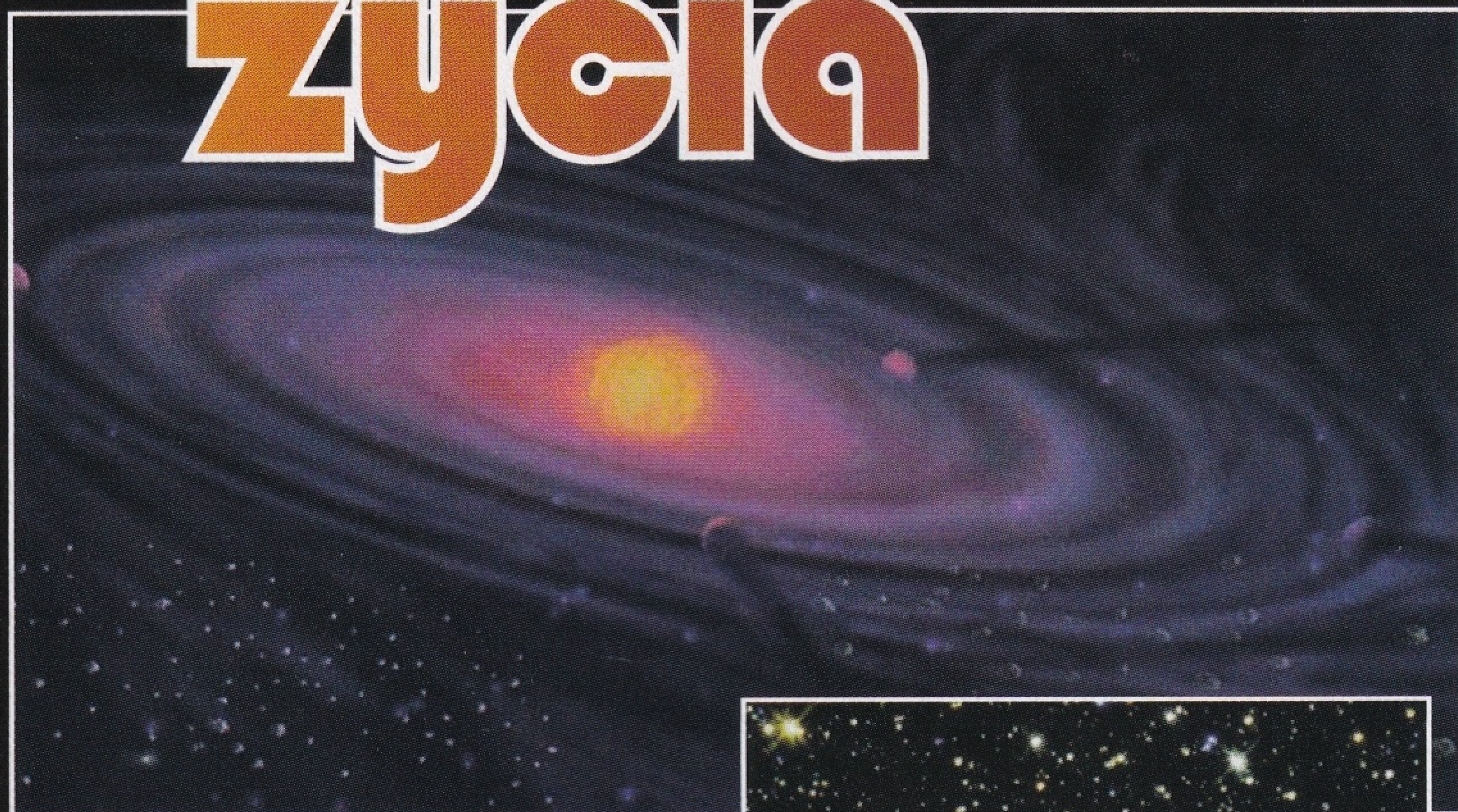
Viggo Mortensen nie miał do tej pory szczęścia do ról filmowych. Gdy jego koledzy z planu „Władcy Pierścieni” robili zawrotną karierę w kolejnych produkcjach, jego telefon wciąż milczał. Jest jednak szansa, że teraz los się odwróci, a Viggo zawita na dużym ekranie równie często jak Orlando Bloom czy Elijah Wood. Rozpoczął bowiem zdjęcia do filmu „Alatriste”, w którym gra postać głównego bohatera, XVII-wiecznego hiszpańskiego żołnierza. Scenariusz nawiązuje do bardzo popularnej powieści Arturo Perez-Reverete’a pod tytyłem „Kapitan Alatriste”, której akcja toczy się w Hiszpanii, w burzliwych latach Inkwizycji i wojny we Flandrii.

Sauron zatańczy?

W Kanadzie trwają przygotowania do wystawienia musicalu opartego na „Władcy Pierścieni”. Początkowo spektakl miał mieć premierę tej wiosny w Londynie, w 50 rocznicę wydania trylogii Tolkiena. Okazało się jednak, że w stolicy Wielkiej Brytanii nie ma odpowiedniej sali, która mogłaby pomieścić widowisko. Musical ma kosztować 27 milionów dolarów i zostanie po raz pierwszy pokazany w Toronto w marcu 2006. Jego producentem jest Kevin Wallace, który współpracował z Andrew Lloyd Webberem m.in. przy „Jesus Christ Superstar”. A więc właściwy człowiek na właściwym miejscu.



Szukając życia





Ponad 10 lat temu polski astronom Aleksander Wolszczan odkrył pierwszą planetę leżącą poza układem słonecznym. Od tego czasu naukowcy zaobserwowali istnienie blisko 150 podobnych obiektów.

Odkrycia te srogo zawiodły ludzi wierzących w istnienie cywilizacji pozaziemskich. Niemal wszystkie odnalezione planety są wielkimi gazowymi gigantami, pustymi, lekkimi, nieprzyjaznymi. „Przypominają doskonale nam znanego Jowisza i, jak się wydaje, nie nadają się do zamieszkania" – mówili naukowcy. Istnienie na ich powierzchni warunków niezbędnych do życia było więc wykluczone.

Obecnie naukowcy twierdzą, że w kosmosie istnieją światy podobne do Zielonej Planety. Co więcej, w przeciągu najbliższych 10 lat pierwsze z nich powinny zostać zidentyfikowane i nazwane. „Zbyt mocno uwierzyliśmy w przewidywalność kosmosu. Popełniliśmy przy tym kilka szkolnych błędów. To właśnie one zadecydowały o niepowodzeniu dotychczasowych poszukiwań" – stwierdził w czasie niedawnego sympozjum „łowców planet" w Baltimore znany astrofizyk Mario Livio. „Umiejętność dostrzegania i badania planet wielkości Ziemi jest już w zasięgu ręki" – dodaje Jaymie Matthews z Uniwersytetu w Kolumbii Brytyjskiej.

Okazuje się bowiem, że znane ludziom, a leżące poza Układem Słonecznym planety poruszają się po nieco innych, bardziej elipsowatych orbitach. W efekcie znajdują się dużo bliżej swoich gwiazd macierzystych niż się do tej pory wydawało. „Nasze gazowe giganty leżą daleko od Słońca. Najwyraźniej Ziemia i sąsiadujące z nią planety powstały w wyniku działania zupełnie innych mechanizmów. Niestety, tego typu system jest nam dużo trudniej wyśledzić. Po prostu nawet najbardziej nowoczesne instrumenty są wciąż zbyt mało czułe." – wyjaśnia Livio.

Jego opinię potwierdzają także i polscy naukowcy. Już kilka lat temu współpracujący z Wolszczanem dr Maciej Konacki twierdził, że odpowiedzialność za marny efekt poszukiwań ponosi technika. „Na razie nasze metody wykrywania takich obiektów wokół gwiazd podobnych do Słońca są zbyt ułomne" – powtarzał w wywiadach.

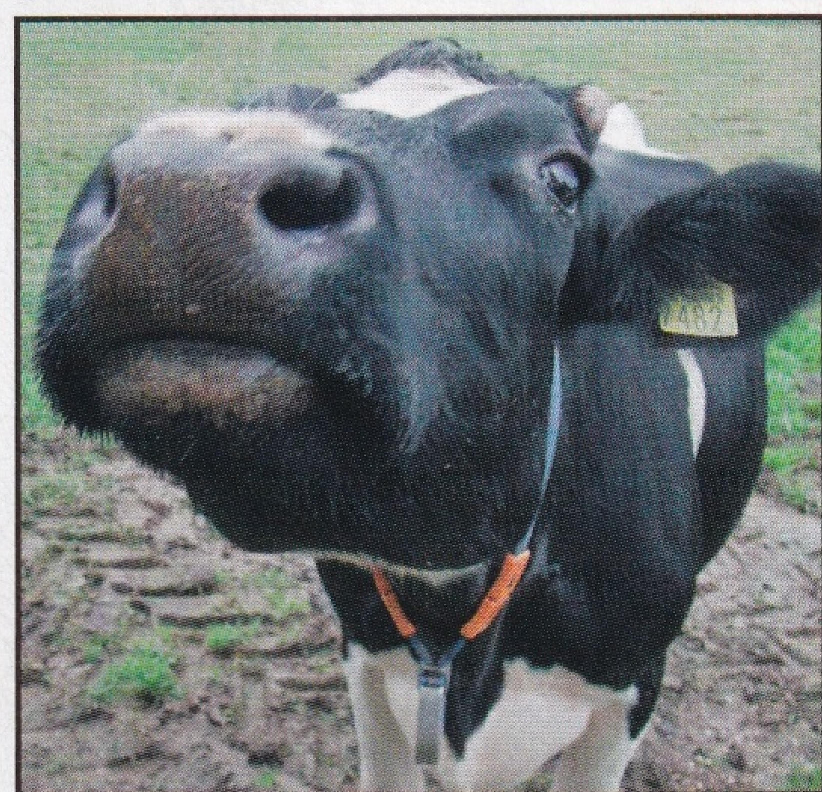


Krowie siki na zdrowie?!

O tym, że krowy dają mleko, smaczne mięso i skóry, wie każdy dzieciak. Okazuje się jednak, że poczciwe Mućki mają dużo więcej zastosowań, tyle że bardziej... wstydliwych.

W opinii joginów i homeopatów z Indii krowi mocz ma zbawienny wpływ na osoby cierpiące z powodu cukrzycy. Pomaga też w walce z rakiem i chorobą Parkinsona. „Kiedyś ludzie obrażali się, gdy im to proponowałem. Teraz piją to wszyscy, nie tylko moi uczniowie, ale i ich bliscy" – mówi mistrz jogi i medytacji Nirmal Kumar. Skutki widać w każdym dużym mieście. Billboardy, całostronicowe ogłoszenia w prasie, restauracyjne karty dań pełne są uryny pod różnymi postaciami. „Takie czasy..." – tłumaczy hodowca krów Ananda Mai – „Sam jestem zaskoczony. Do niedawna zainteresowanie było niewielkie. Teraz sprzedajemy mocz w ilościach hurtowych. Po prostu go filtrujemy i wlewamy do butelek".

W Europie sporą popularność zdobyło swego czasu krowie łajno. Stosowano je jako składnik lekarstw oraz okładano nim, niczym błotem, podrażnioną skórę.

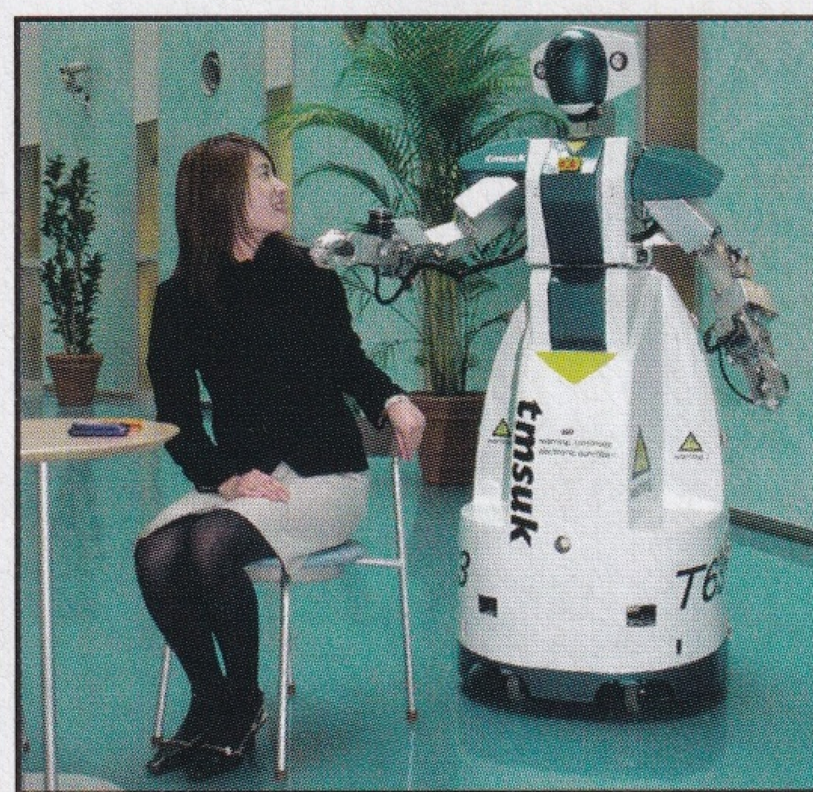


Robocop żyje

Dwadzieścia lat temu Paul Verhoeven nakręcił głośny film „Robocop". Dzisiaj jego pomysły wcielają w życie naukowcy z japońskiego miasteczka Fukuoka.

Artemis mierzy zaledwie 157 centymetrów wzrostu – niewiele jak na policjanta. Mimo to już od dwóch miesięcy pracuje na komendzie. Roboty papierkowej ma niewiele, za to codziennie przez 8 godzin patroluje jedno z dużych centrów handlowych. Robi zdjęcia źle zaparkowanych samochodów, filmuje co bardziej podejrzane osoby, a gdy zauważy coś podejrzanego, wszczyna alarm. W czasie pościgu za bandytami strzela kulkami z niezmywalną farbą, a także pluje oślepiającą substancją. Zarabia jak na japońskie warunki niewiele – zaledwie 7500 zł miesięcznie.

I nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby Artemis nie był robotem. Powstał w laboratoriach firmy Tmsuk i po przejściu testów rozpoczął pracę w pobliskiej galerii handlowej. Ma już na swoim koncie trzy udaremnione kradzieże oraz kilkadziesiąt mandatów.

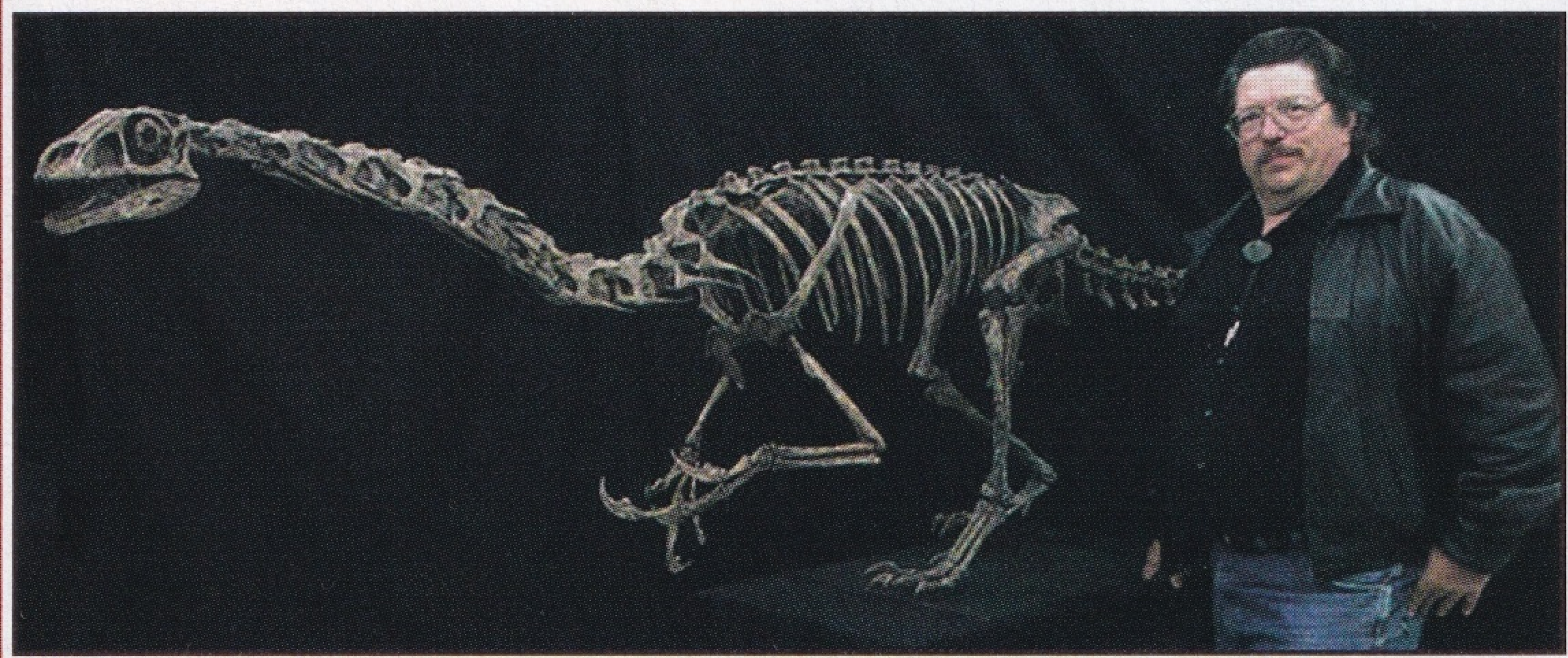




Nowa gadzina

Szkielet nieznanego wcześniej dinozaura odkryli paleontolodzy z amerykańskiego stanu Utah. Według pierwszych analiz stanowi on brakujące ogniwo pomiędzy mięsożercami a roślinożercami. Stworzenia tego typu naukowcy poszukiwali od lat, jak dotąd bezskutecznie.

Odkrycia dokonano dwa lata temu na wykopaliskach w Cedar Mountain Formation w USA. Dobrze zachowany szkielet został zrekonstruowany oraz poddany badaniom przy użyciu komputerów. Badacze, pod kierownictwem doświadczonego tropiciela dinozaurów Jamesa Kirklanda, oszacowali jego wiek na około 120 mln lat. „Falcarius utahensis był stworzeniem dwunożnym i mierzył półtora metra – wyjaśnia Kirkland. – Miał wielką paszczę i niewielkie, płaskie zęby. Na pewno nie byłby w stanie zjeść steka, a co dopiero upolować inne zwierzę". Najstarszy znany dotychczas roślinożerca żył 90 mln lat temu na terenie obecnych Chin. Odkrycie z Utah zmusi naukowców do napisania historii gadów od nowa.



Hiszpański meteor

Wielka kula ognia przeleciała w kwietniu nad Hiszpanią. Podziwiali ją zaskoczeni mieszkańcy Walencji i Katalonii.

W środę rano rozdzwoniły się telefony w niemal całym kraju. Naoczni świadkowie zgłaszali, iż widzieli sunący po niebie duży, świetlisty obiekt. Początkowo kierował się na wschód, lecz nagle zwolnił i rozbił się na drobne kawałki. „Otrzymaliśmy wiele telefonów od mieszkańców Katalonii, a także terenów przygranicznych. Z początku myśleliśmy, że to przelatująca asteroida. Dopiero dane o rozmiarze przekonały nas, że to meteor. Musiał wejść w atmosferę z prędkością przekraczającą 10 tys. km/h!" – mówił rzecznik stowarzyszenia astronomów w Sabadell.

Meteory nie są zjawiskiem niezwykłym. Zaledwie dwa tygodnie wcześniej, w nocy z 3 na 4 kwietnia, nad Polską pojawił się obiekt prawie tak jasny jak Księżyc w pełni. Jego przelot zarejestrowały jednak głównie ośrodki badawcze. Nieczęsto zdarza się, by przelatujące odłamki skał były aż tak dobrze widoczne. Hiszpański meteor widziały bowiem tysiące zdążających do pracy ludzi.



Shrek 3

18 maja 2007 roku w kinach zadebiutuje „Shrek 3", kontynuacja najbardziej kasowej animacji w historii kina. Akcja filmu rozpocznie się wraz z propozycją nie do odrzucenia – Shrek i Fiona otrzymają koronę Zasiedmiogórogrodu. Oczywiście odmówią, po czym wyruszą na poszukiwania bardziej kompetentnego następcy tronu. Pewna jest jeszcze jedna rzecz, mianowicie Osioł wróci!

Więcej wódki!

„Powinniśmy mieć prawo do spożywania alkoholu w czasie pracy" – powiedział zdumionym dziennikarzom rosyjski kosmonauta Salizan Szaparow. Jego zdaniem kieliszek wina czy koniaku mógłby pomóc w walce ze stresem, szczególnie mocno odczuwalnym w czasie długiego odosobnienia. Tymczasem moskiewscy naukowcy ogłosili, że od wódki rozwija się mózg.

Nowe księżyce

Saturn wzbogacił się o dwanaście nowych księżyców! Trzej amerykańscy naukowcy wypatrzyli przy pomocy 10-metrowego teleskopu Kecka i 8-metrowego teleskopu Gemini nowe satelity krążące wokół planety. Mają one od 3 do 7 kilometrów średnicy i, co ciekawe, w aż 11 przypadkach poruszają się po orbicie wstecznej.

Rogaty potwór

Howard McCain wywalczył aż 45 mln dolarów budżetu na swój najnowszy thriller science-fiction. Akcja „Outlander" rozpoczyna się wraz z wyprawą kosmonautów, którzy wskutek anomalii czasowej przenoszą się do epoki wikingów. W filmie nie zabraknie świetnych efektów specjalnych oraz krwawych bitew. Premiera za rok!

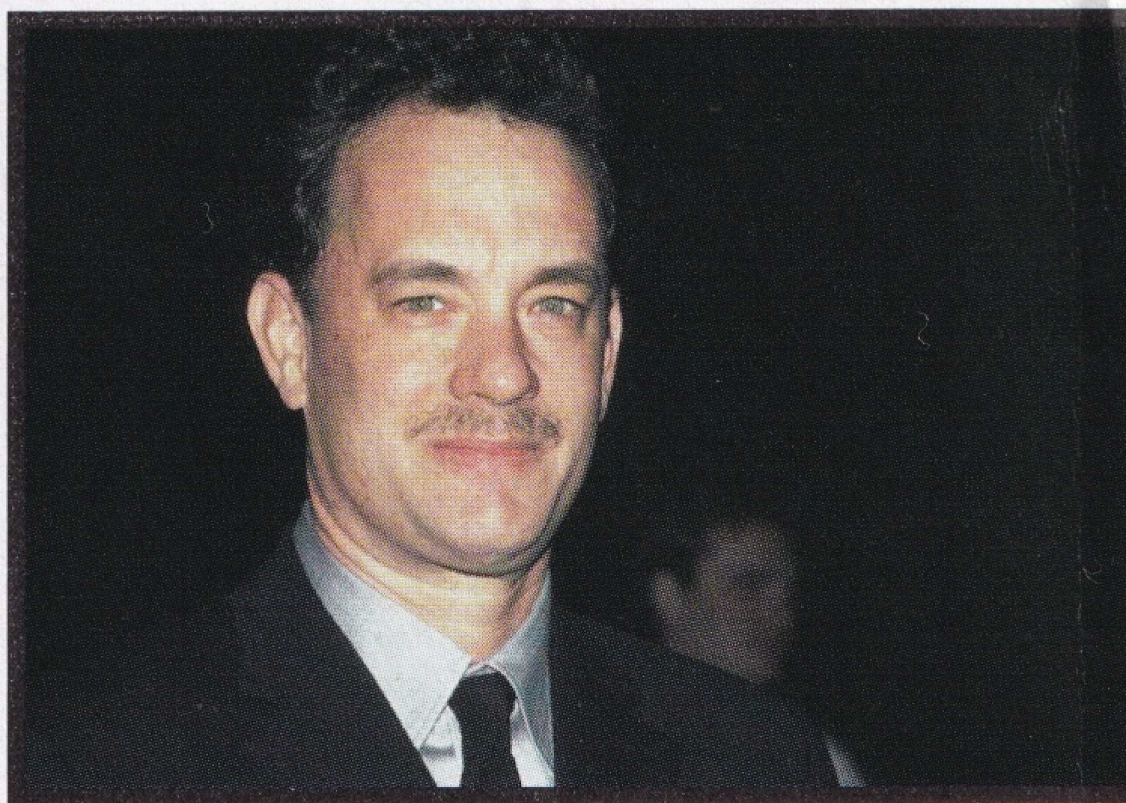
Spalić ją

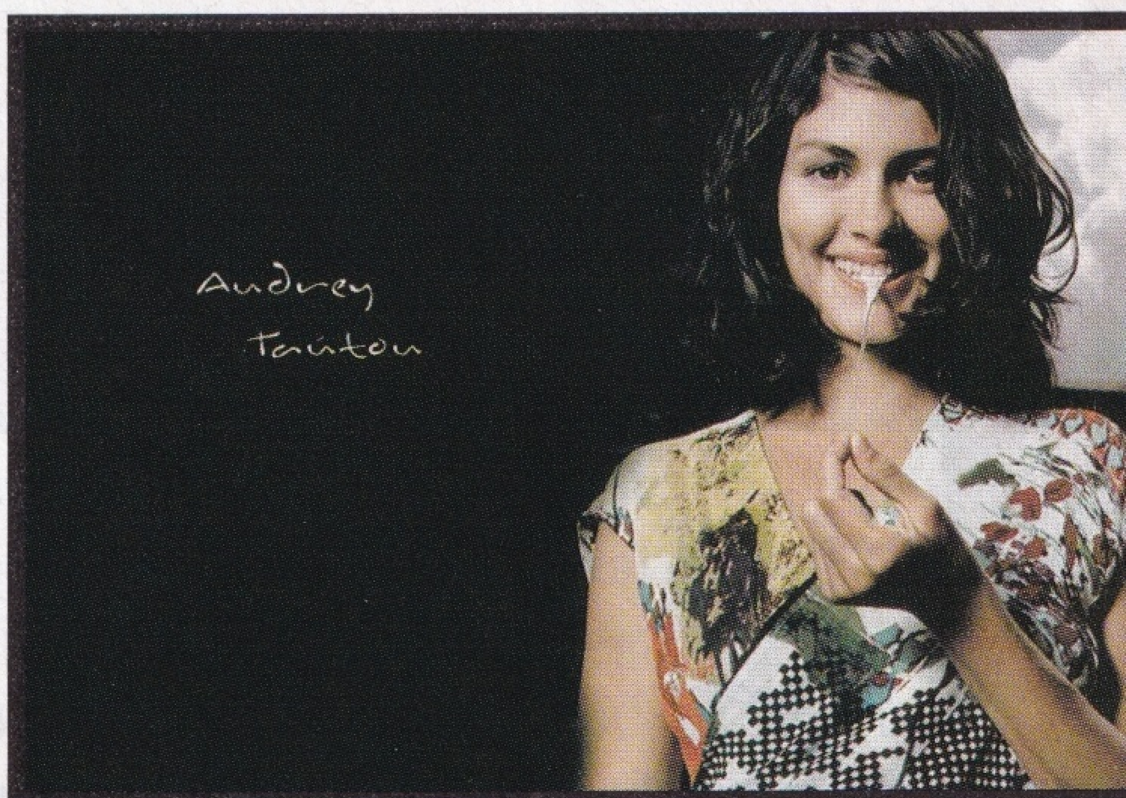
W Zlatych Horach spalono niedawno czarownicę. Na szczęście była to inscenizacja procesu, jaki w 1631 roku na pograniczu polsko-czeskim przeprowadził inkwizytor Jindrzich Frantisek Boblik. Łącznie w XVII wieku spłonęło 250 osób podejrzanych o konszachty z diabłem. Ostatni proces odbył się w 1740 roku.

newsy zebrał: Michał Zacharzewski

Kod w kinie

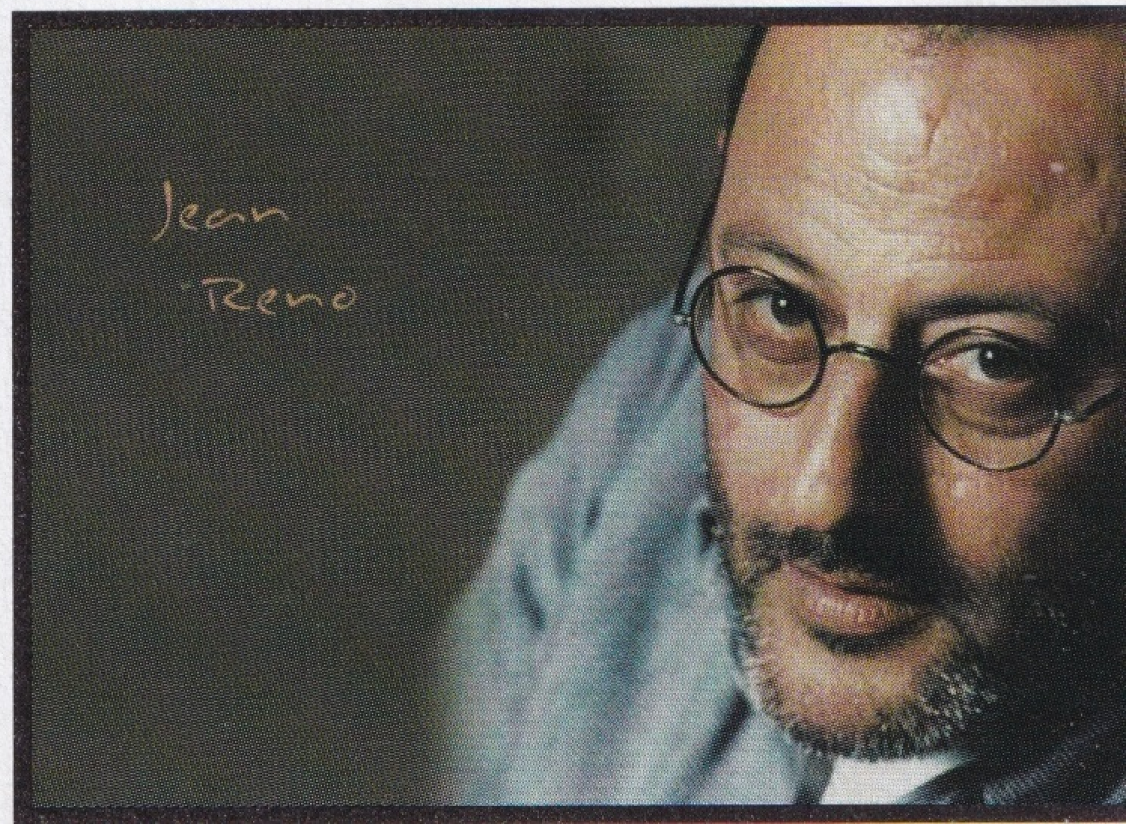
Znany amerykański reżyser Ron Howard przenosi na duży ekran największy bestseller wydawniczy ostatnich lat – „Kod Leonardo da Vinci". Scenariusz jest już gotowy, trwa kompletowanie obsady.





Powieść Dana Browna rozpoczyna się od tajemniczego zabójstwa, którego ofiarą pada powszechnie szanowany kustosz Luwru. Jego nagie zwłoki zostają znalezione w pozycji rodem ze szkiców Leonarda. Wszystko wskazuje na to, że umierający w straszliwych męczarniach mężczyzna sam się rozebrał, a następnie ułożył na podłodze. Dr Robert Langdon z Harwardu dochodzi do wniosku, że to wiadomość dla niego. Rozpoczyna więc prywatne śledztwo, które sprowadza go na trop afery mającej swój początek w czasach słynnej Ostatniej Wieczerzy.

Główną rolę w „Kodzie Leonardo da Vinci" zagra Tom Hanks, zaś w córkę zmarłego kustosza wcieli się Audrey Tautou. Na ekranie pojawią się też Jean Reno (śledczy Fache), Ian McKellen (Sir Leigh Teabing), Alfred Molina (biskup Aringarosa) i Christopher Eccleston (mnich Sylas). Premiera odbędzie się latem 2006 roku.



PORTRETY NIKCZEMNIKÓW

Oto poczet najbardziej odrażających postaci powstałych w wyobraźni filmowców. Poczet oczywiście czysto autorski, ale nie chcielibyście zapewne spotkać się z tymi osobnikami twarzą w twarz...

Sauron

„Władca Pierścieni", 2001--2003, reż. Peter Jackson

Kiedy ekranizacji kultowej powieści Tolkiena podjął się trzecioligowy reżyser Peter Jackson (znany do tej pory z niskobudżetowych, dość nędznych horrorów), niewielu przypuszczało, że powstanie może nie jedno z arcydzieł kina, ale za to jeden z najlepiej sprzedających się produktów w historii kinematografii.

Saurona w filmie Petera Jacksona widzimy w dwóch postaciach. Na początku pierwszej części jest on potężnym wojownikiem-demonem, który jednym ciosem zabija całe oddziały. Potem Sauron występuje już tylko jako ogromne, niemal wszechwidzące, gorejące oko. Ale swą władzę i potęgę opiera na istotach, które od wieków mu służą: krwiożerczych Orkach oraz demonicznych jeźdźcach – Nazgulach. Do jego armii dołączają również źli ludzie, głównie barbarzyńcy z dalekiego Haradu. Służą mu również trolle, a nawet jeden z najpotężniejszych dobrych czarodziei – Saruman, którego ambicja oraz żądza wiedzy zwiodła na szlaki zła. Ale władający Pierścieniem Sauron jest kimś więcej niż to ukazuje Jackson. Tolkien w „Silmarilionie" dokładnie opisuje karierę mistrza zła. Sauron, zwany inaczej Gorthaurem Okrutnym, był najznamienitszym ze sług Melkora (inaczej Morgotha), będącego w mitologii Tolkiena kimś na kształt szatana. Tolkien tak opisuje Saurona: „Najmożniejszy ze sług Morgotha był już wtedy czarnoksiężnikiem rozporządzającym straszliwą władzą, panem cieni i upiorów, przewrotnym w swej mądrości, okrutnym w swej sile. Zniekształcał wszystko, czego się tknął, wypaczał wszystko, czym rządził. Był mistrzem w zadawaniu tortur. Umiał przybierać różne postacie, a pięknymi pozorami mógł przez dłuższy czas oszukiwać wszystkich, z wyjątkiem najostrożniejszych". Pierwszy raz Sauron został pokonany przez czarodziejkę Luthien i Huana – jej magicznego wilczura z Valinoru. Kiedy powrócił, opętał dzięki swej mądrości i sprytowi szlachetnego króla Numenoru, co doprowadziło do zagłady całej krainy. Na początku Trzeciej Ery został zwyciężony przez księcia Isildura, który odrąbał Pierścień z jego dłoni. Ale prawdziwy kres Saurona zobaczyliśmy dopiero w filmie Petera Jacksona.

Freddy Kruger

„Koszmar z Ulicy Wiązów", 1984-1994, pomysł Wes Craven

Filmy o Freddym Krugerze zrobiły furorę na rynku amerykańskim. Wystarczy tylko powiedzieć, że produkcja pierwszego „Koszmaru..." kosztowała 1,8 milona dolarów, a przyniosła przeszło 25 milionów zysku. Równie dobrze sprzedała się część szósta (co świadczy o tym, że widzowie cały czas byli zauroczeni postacią Freddy'ego), która przy kosztach 5 milionów dolarów przyniosła 35 milionów zysku w samych Stanach Zjednoczonych. W pierwszej części „Koszmaru..." zadebiutował młodziutki wtedy Johnny Depp!

One, two, Freddy's coming for you!
Three, four, better lock your door!
Five, six, grab your crucifix!
Seven, eight, gonna stay up late!
Nine, ten, never sleep again!

Freddy Kruger odziedziczył imię po chłopaku, który znokautował niegdyś twórcę serii – Wesa Cravena, a wygląd po żebraku dobijającym się do domu nastoletniego wtedy przyszłego reżysera. Filmowy Kruger jest koszmarem, który pojawia się w snach nastolatków, jednak jego siła jest tak ogromna, że potrafi oddziaływać na rzeczywistość i w ciągu 20 lat z jego pazurzastych łap zginęło całe mnóstwo młodych ludzi. W roku 2003 producenci zdecydowali się połączyć w jednym filmie dwie kultowe dla horroru postacie. Tak właśnie Freddy zmierzył się z Jasonem – bohaterem serii „Piątek Trzynastego". Niskobudżetowy, jak na standardy roku 2003, film (budżet wynosił zaledwie 25 milionów dolarów) przyniósł w USA ponad 80 milionów zysku. A do tego dochodzi przecież dochód z innych krajów, rozpowszechniania VHS i DVD oraz sprzedaży praw telewizyjnych. Można więc powiedzieć, że Freddy Kruger jest najlepiej broniącym się na rynku kinowym szwarzcharakterem. Przeszło dwadzieścia lat finansowych sukcesów to naprawdę nie lada wyczyn!

Po wejściu na ekrany kinowe trzeciej części „Gwiezdnych Wojen" Lord Vader stał się znowu superbohaterem mediów i jedną z najbardziej rozpoznawanych ikon popkultury. Czarny hełm, niski głos i charakterystyczny chrapliwy oddech to znaki rozpoznawcze tego rycerza Jedi, który przeszedł na Ciemną Stronę Mocy i doprowadził swych towarzyszy do niemal kompletnej zagłady. Jak to się stało, że wychowywany przez prawych mistrzów chłopak swoją przyszłość zdecydował się związać z najmroczniejszymi postaciami Galaktyki? Dlaczego obrócił się przeciwko wszystkim zasadom, które wpajano mu od dzieciństwa i zajął się szerzeniem terroru oraz zabijaniem w imieniu złowrogiego Imperatora? Odpowiedzi na te pytania udziela „Zemsta Sithów". Oczywiście, jak wiemy z części szóstej cyklu, lord Vader przejdzie metamorfozę i w końcu opowie się po stronie Dobra, co zresztą przypłaci własnym życiem. Tak więc można powiedzieć, że nikczemnik to zrehabilitowany i człowiek, który zasłużył nie na piekło, ale na długie stulecia czyśćca.

Darth Vader

„Gwiezdne Wojny", 1997--2005, pomysł George Lucas

Któż mógł przypuszczać, że w roku 1977 trzydziestotrzyletni reżyser, znany dotąd z filmów krótkometrażowych, rozpocznie swą karierę hollywoodzkiego rekina? I to czym rozpocznie! Głupią i koszmarnie naiwną bajeczką łączącą fantasy ze space operą. A jednak widzowie zakochali się w gwiezdnowojennym świecie, filmy z tej serii są finansowymi hitami, a Lucas uważany jest za jedną z najważniejszych postaci w Hollywood.

Niech Moc będzie z tobą!

Alex de Large

„Mechaniczna pomarańcza", 1971, reż. Stanley Kubrick

Ten zrealizowany za niewiele ponad 2 milony dolarów film przyniósł kilkadziesiąt razy wyższe zyski, mimo że przez długie lata był prohibitem. Nie wyświetlano go w kinach, nie wypożyczano, nie przygotowywano wersji wideo i dvd. Dlaczego? Otóż reżyser i producenci byli przerażeni fascynacją, z jaką młodzi ludzie przyjęli opowieść o gangu Alexa. I faktem, że na gangu tym zaczęli się wzorować...



Ofiary Alexa nie szły w setki czy tysiące, ale Malcolm McDowell stworzył nieśmiertelną kreację!

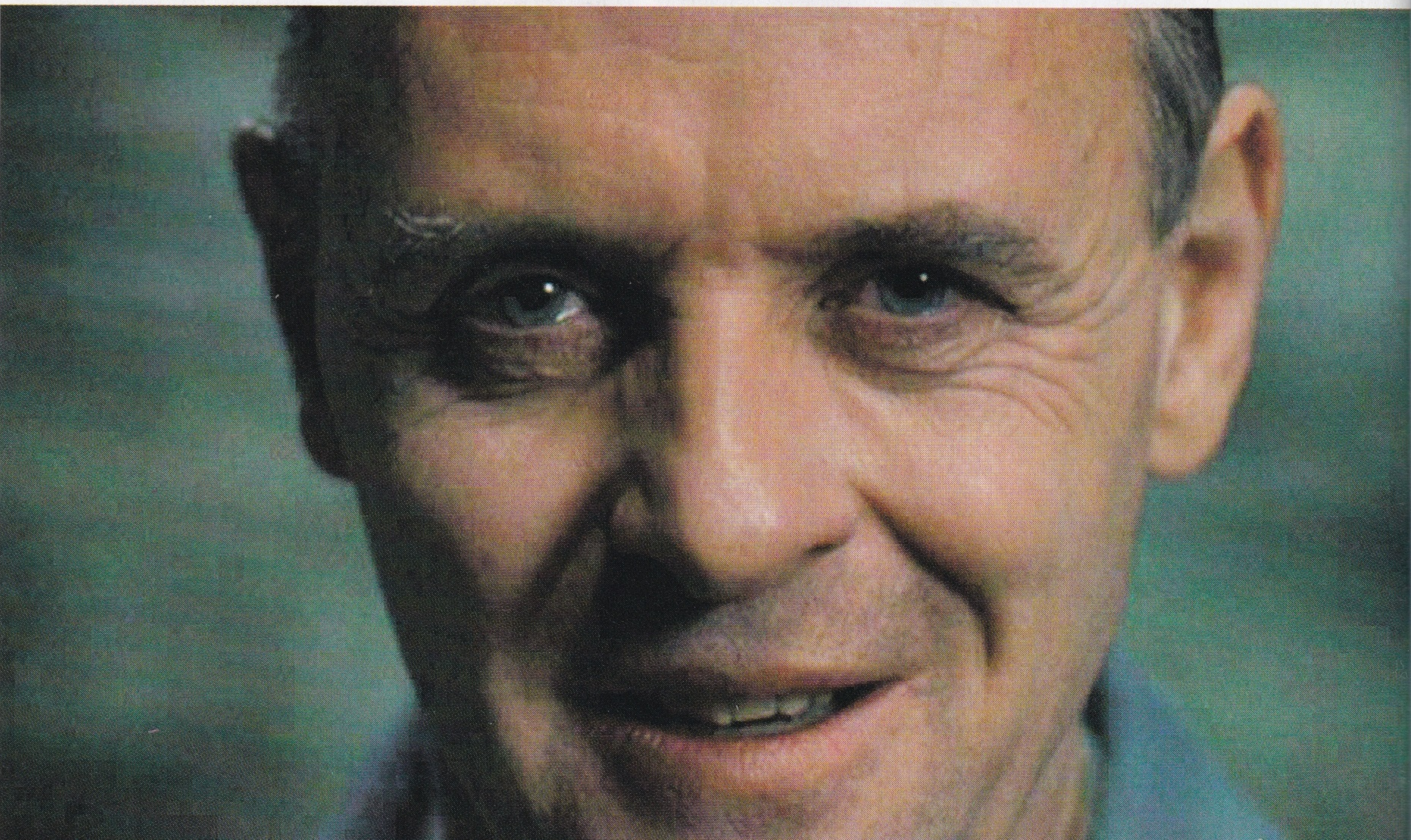
Czy „słodki" Aleksik zasłużył na to, by znaleźć się w panteonie filmowych nikczemników? W końcu nie ma na sumieniu tak wiele. Jakiś gwałcik tu i tam, jedno drobne zabójstewko, doprowadzenie kogoś do kalectwa... Cóż to w porównaniu z innymi niegodziwcami? A jednak Alex – szef futurystycznego gangu nastolatków – to postać w sposób wręcz niesłychany przemawiająca do wyobraźni. Pozbawiony skrupułów łajdak, zakochany w muzyce poważnej, a zwłaszcza Beethovenie. Kryminalista, poddany okrutnej terapii, zmienia się w łagodną owieczkę. Tylko po to, by jego prawdziwa natura znowu wyszła na jaw i zatriumfowała. Film jest tym bardziej przekonujący i realistyczny, że Alex jest w nim narratorem, co pozwala widzowi na silne utożsamienie się z postacią. W dodatku film nie kończy się uszlachetniającym morałem, lecz tak naprawdę triumfem zła, a może raczej triumfem bezwzględności i sprytu bohatera, który umie wykorzystać splot sprzyjających mu okoliczności. Z „Mechanicznej pomarańczy" nigdy nie zapomnę jednej sceny. Jak Aleksik, śpiewając „I'm singing in the rain", katuje niemal na śmierć niewinnego człowieka.

Hannibal-Cannibal. Czy powinien trafić do tego panteonu człowiek wykreowany nie w filmie fantasy, s-f ani horrorze, ale w zwykłym thrillerze? A jednak doktor Hannibal Lecter w filmach „Milczenie owiec", „Hannibal" oraz „Czerwony smok" jawi się nie jako zwyczajny człowiek, lecz jako demoniczna postać obdarzona nadnaturalnymi zdolnościami. Geniusz i esteta, który swą inteligencję poświęcił zbrodni, a wyrafinowany gust nie przeszkodził mu w popełnianiu najbardziej odrażających przestępstw oraz w konsumowaniu fragmentów ciał swych ofiar (czasami nawet wtedy, kiedy ofiara ta jeszcze żyła). Znawca duszy seryjnych morderców, który sam stał się taki jak jego pacjenci. Smakosz, który uznał, że najsmaczniejsze jest mięso człowieka. Erudyta, który nawet kiedy popełniał zbrodnie, to dbał o ich scenografię oraz odpowiednio stopniowany dramatyzm. Hannibal Lecter na pewno utkwił w pamięci widzów nie tylko dzięki cechom swego charakteru, lecz również dzięki genialnej kreacji Anthony'ego Hopkinsa, który pokazał nam, jak wygląda prawdziwy potwór w ludzkiej skórze. I chociaż w końcowych fragmentach filmowej trylogii mamy do czynienia z naiwno-romansowym motywem rodem z „Pięknej i bestii", to Hannibal Lecter i tak pozostanie w świadomości widzów jako genialne wcielenie czystego zła. A niestety przez tę genialność wcielenie również w pewien sposób atrakcyjne...

Hannibal Lecter

„Milczenie owiec", „Hannibal", „Czerwony smok", 1991-2002

Wszystkie trzy wyżej wymienione filmy są dobrze znane miłośnikom thrillerów i przyniosły producentom wielkie pieniądze („Milczenie owiec" w ciągu pierwszego pół roku zarobiło „na czysto" ponad 100 milionów dolarów). Jednak mało kto wie, że postać Hannibala Lectera pojawiła się po raz pierwszy w zrealizowanym w 1986 roku obrazie „Manhunt". I nie zagrał go wtedy Anthony Hopkins, lecz Brian Cox.



Jack Torrance

„Lśnienie", 1980, reż. Stanley Kubrick

Ten zrealizowany za 19 milionów dolarów film nie tylko zwrócił się z nawiązką (75 milionów z biletów do kin i wypożyczeń w samych Stanach), ale zebrał również entuzjastyczne opinie krytyków oraz widzów. W roku 1997 powstał miniserial telewizyjny ze Stevenem Weberem w roli głównej. I ku mojemu zdumieniu, jest to również produkcja bardzo udana.



Zło jest obok nas. Czai się często niezauważone. Nastolatek, lekarz, pijany dozorca, uczeń – każdy z nich może skrywać w sobie Bestię.

Powieść „Lśnienie" Stephena Kinga można uznać za dramatyczną historię choroby alkoholowej, która prowadzi do rozbicia rodziny, tragedii, a w efekcie okrutnych zbrodni. Oczywiście w filmie i powieści pojawiają się duchy oraz demony (jak to u Kinga), ale można je albo brać na poważnie, albo też traktować jako fizyczną manifestację mistycznego zła, które istnieje w każdym z nas i które może w odpowiednim czasie i przy sprzyjających okolicznościach wyjść na światło dzienne. Jack Torrance – główny bohater filmu – trafia jako dozorca do odciętego od świata, cieszącego się złą sławą hotelu. Trafia tam wraz z żoną i małym synkiem, dla których wkrótce stanie się największym zagrożeniem oraz bezlitosnym oprawcą. „Lśnienie" to opowieść o degeneracji człowieka, o deprawacji i zanikaniu uczuć wyższych. Jack Torrance jest przerażający dlatego, iż wydaje się owładnięty demoniczną siłą, i dlatego, iż jego bliscy pozostają w konfrontacji z nim przez długi czas samotni. Z całą pewnością postać opętanego przez demony dozorcy zyskała dzięki niesamowitej kreacji Jacka Nicholsona, który odgrywa rolę czowieka zatracającego ludzkie cechy.

Harry Potter to najbardziej obecnie znany dziecięcy bohater (który powoli zamienia się w bohatera nastoletniego). Ten młody czarodziej, uczeń magicznej szkoły w Hogwarcie, nosi na czole charakterystyczny ślad – bliznę w kształcie błyskawicy. Oto ślad po zabójczej magii lorda Voldemorta – czarnoksiężnika, który uśmiercił rodziców Harry'ego. Lorda Voldemorta nie poznaliśmy w „Komnacie Tajemnic" we własnej osobie. Pojawił się tam jako Tom Marvolo Riddle (anagram słów „I am lord Voldemort"), wcielenie złego czarodzieja z lat młodości. W filmie próbował on zabić Pottera i jego przyjaciół. Ale Voldemort nie zamierza poprzestać na zemście na osobistych wrogach. Jego celem jest zapanowanie nad światem czarodziejów i wprowadzenie własnych, okrutnych porządków. Pomagają mu w tym tajemniczy „śmierciożercy" – sekta złożona z najbardziej fanatycznych wyznawców. Potrafi opętać lub ogłupić zarówno prostych ludzi, jak i znanych polityków. Konfrontacja Voldemorta i jego zwolenników z Harrym Potterem, wspomaganym przez grupę dobrych czarodziejów, jest najważniejszym elementem powieściowego cyklu Joanny Rowling oraz zrealizowanych na jego podstawie filmów. ▶

Voldemort

„Harry Potter i komnata tajemnic", 2002, reż. Chris Columbus

Cóż można napisać o książkach i filmach opowiadających historię Harry'ego Pottera? To ewenement na skalę historyczną i jednocześnie przykład tego, jak wśród dzieci i nastolatków można wzbudzić histeryczne reakcje, zręcznie posługując się specjalistami od public relations. Ja jednak zawsze bronię cyklu o Potterze, gdyż książki są całkiem sprawnie napisanymi, choć sztampowymi czytadłami, a film „Więzień Azkabanu" każe czekać na następne części z prawdziwym zainteresowaniem.



Akasha

„Queen of the Damned", 2002, reż. Michael Rymer

Ten zrealizowany za 35 milonów dolarów film ledwo, ledwo się zwrócił i zebrał fatalne opinie widzów oraz krytyków. Okazało się więc, że nośna tematyka wampirów (obraz w dodatku był ekranizacją kultowych powieści Anne Rice) plus niepokojąca i urodziwa piosenkarka Aaliyah w głównej roli nie wystarczą, by film stał się kasowym sukcesem.

Akasha to postać z kultowych książek Anne Rice (według jej pomysłu nakręcono również wspaniały „Wywiad z wampirem"), która w swych dziełach stworzyła spójną oraz przerażającą wizję świata wampirów, który przenika się ze światem żywych ludzi. Wampiry nauczyły się koegzystencji z naszym gatunkiem, żyją obok nas, starają się nie ujawniać i nie wzbudzić nienawiści, która zapewne zakończyłaby się zagładą ich rasy. Ale Akasha – starożytna wampirzyca, pogrążona do tej pory w czymś na kształt magicznego letargu, jest inna. Marzy o dominacji wampirów oraz wytępieniu lub zniewoleniu ludzi. Świat jej dążeń to świat pełen przemocy, okrucieństwa i zbrodni. To świat, w którym dla ludzi nie ma miejsca i w którym ludzie w najgorszym wypadku mogą być traktowani jak zwierzyna łowna, a w najlepszym jak hodowlane zwierzęta. Wizja antycznej wampirzycy – wizja zagłady dotychczasowego świata jest przerażająca nawet dla społeczności wampirów. I to właśnie one staną do nierównej walki ze swoją starożytną przodkinią, matką oraz królową. „Queen of the Damned" jako jeden z niewielu filmów traktujących o wampirach pokazuje, że te demoniczne stwory potrafią kierować się nie tylko żądzą krwi, ale zachowywać zdrowy rozsądek, a nawet czasami okazywać uczucia, wydawałoby się zarezerwowane dla ludzi.

Angelus

„Buffy: the Vampire Slayer", „Angel" 1997-2004, pomysł Joss Whedon

Postać wampira Angela, czy inaczej Angelusa, tak bardzo spodobała się amerykańskim widzom, że z bohatera towarzyszącego Buffy (pogromczyni wampirów) stał się on bohaterem własnego, pięciosezonowego, serialu. Oba te cykle cieszyły się ogromną popularnością na całym świecie.



Angelus został przemieniony w wampira w 18-tym wieku i zasłynął następnie wieloma potwornymi zbrodniami. Między innymi zabił własną rodzinę oraz całą rodzinę swej ukochanej, doprowadzając ją tym samym do szaleństwa (potem zresztą ją samą przemienił w wampira). Wreszcie jednak trafiła kosa na kamień. Na Angelusa rzucono klątwę mającą przywrócić mu ludzką duszę oraz nie tylko pamięć o popełnionych zbrodniach, ale i związane z nimi wyrzuty sumienia. Angelus pod imieniem Angela stał się „dobrym wampirem" wspomagającym Pogromczynię w walce z demonami oraz innymi wampirami. Jednak okazało się, że przemiana może nastąpić znowu i ze szlachetnego Angela ponownie może wyłonić się okrutny Angelus, czerpiący radość z zabijania oraz torturowania ludzi. Na uwagę zasługuje kreacja Davida Boreanaza, który musiał zagrać podwójną rolę – sentymentalnego, dobrego człowieka i złowrogiego demona.

Dracula jest bez wątpienia najsłynniejszym wampirem w historii kinematografii, a jego historia – historia zbrodni oraz miłości – była opowiadana na wiele różnych sposobów. Najsłynniejsza jest, oczywiście, wersja Francisa Forda Coppoli z filmu „Dracula". Mówi ona o księciu z Transylwanii, który po śmierci ukochanej wyrzeka się Boga i odtąd musi wieść żywot niemogącego umrzeć krwiopijcy, potrafiącego zmieniać postać z ludzkiej w zwierzęcą. Niezwykle ciekawa interpretacja wampiryzmu została ukazana w obrazie „Dracula 2000", gdzie protoplastą wszystkich wampirów jest nie kto inny tylko Judasz Iskariota. Stąd właśnie lęk wampirów przed krzyżem (znak zdradzonego Jezusa), srebrem (zapłata 30 srebrników za życie Chrystusa) oraz promieniami słońca (Judasz powiesił się o świcie). Dracula pojawiał się „gościnnie" w wielu obrazach (trafił nawet do serialu „Buffy: the Vampire Slayer"), a twórcy filmowi przedstawiali nawet jego rodzinę (siostra, dzieci), charakteryzującą się równie nieposkromioną żądzą krwi. Najsłynniejsze są jednak trzy narzeczone Draculi, których wdzięki można było podziwiać nie tylko w filmie Coppoli (wystąpiła tam Monika Bellucci), ale również w słynnej megaprodukcji „Van Helsing".

Wampiry – krwiożercze stwory nocy – budziły grozę we wszystkich cywilizacjach od czasów antycznych. I budzą ją do dziś.

tekst: Jacek Piekara, zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer

Dracula

„Dracula", 1992, reż. Francis F. Coppola, pomysł Bram Stoker oraz wiele innych filmów

Ten przepięknie filmowany obraz został zrealizowany z ogromnym rozmachem oraz w doborowej obsadzie aktorskiej (Gary Oldman, Winona Ryder, Anthony Hopkins, Keanu Reeves). Jak na dzisiejsze czasy, kosztował niewiele, bo 40 milionów dolarów, i zwrócił się z ogromnym naddatkiem (około 250 milionów). Na ilustracji obok przedstawiamy jednak zdjęcie z mniej znanego „Dracula 2000", zrealizowanego przez Wesa Cravena, twórcę „Koszmaru z Ulicy Wiązów".



BOGINI GRACZY LARA CROFT

Panna Croft na ekranie kin

Debiut: lato 2001 r.

2 filmy pełnometrażowe:

„Lara Croft: Tomb Raider" i „Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life".

Lokacje: Londyn, Surrey, Kambodża, Wenecja, Syberia, Chiny, Afryka.

Czy postać wykreowana na komputerze i składająca się z pikseli może rozbudzić wyobraźnię milionów i stać się ikoną popkultury? Okazuje się, że tak!

Tomb Raider i Lara Croft. Cztery słowa, które zna niemal każdy. Według serwisu GameVision, „Tomb Raider" to jedna z najbardziej rozpoznawalnych gier w całej Europie. Dzięki Eidosowi oraz firmie Paramount Lara Croft stała się znaną ikoną popkultury. Prawie 90 procent graczy na Starym Kontynencie rozpoznaje postać Lary Croft, a ponad 80 procent kojarzy tytuł „Tomb Raider". Co przyczyniło się do powstania takiego fenomenu? Co sprawiło, że niemal 100 milionów ludzi na całym świecie określa siebie mianem fana „Tomb Raidera"? Przyjrzyjmy się bliżej tej serii.



Geneza gry

Cofnijmy się do 1988 roku. Jeremy Smith, razem z bratem Adrianem, założył wówczas w Wielkiej Brytanii firmę Core Design. Ich priorytetowym celem było stworzenie nowych gier, które charakteryzowałyby się oryginalnością, nowatorskimi rozwiązaniami oraz przede wszystkim grywalnością. Pierwsze gry Core, takie jak „Rick Dangerous", „Thunderhawk" czy „Soulstar", odniosły sukces. Wówczas dyrekcja firmy wpadła na pomysł, by stworzyć grę komputerową przypominającą film. Miała to być gra labiryntowa z elementami przygodówki, strzelanin i łamigłówek, której uczestnik oglądałby świat zza pleców postaci. Bohaterem miał być mężczyzna, bowiem w tamtym okresie producenci nawet nie myśleli o tym, by główną postacią uczynić kobietę. Ostatecznie jednak zdecydowano się na przedstawicielkę płci pięknej, Laurę Cruise, ponieważ w Core Design bano się, że ich pomysł zbytnio będzie przypominał przygody Indiany Jonesa. Producenci obawiali się, że gra nie przyjmie się, zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych. Jeszcze większe obawy pojawiły się, gdy twórcy stwierdzili, że „Laura Cruise" brzmi zbyt amerykańsko i zmienili imię oraz nazwisko na Lara Croft. Gra z Brytyjką w roli głównej nie mogła w ich przekonaniu przyjąć się w Ameryce. Tymczasem na stanowisko głównego grafika nowo powstającej produkcji zatrudniono Toby'ego Garda. Zaczęła się żmudna praca związana z przygotowaniem scenariusza, silnika, opracowaniem płynnych animacji oraz wizerunkiem głównej bohaterki. Toby Gard chciał, aby Lara była seksowną dziewczyną ubraną w wojskowe szorty, obcisłą turkusową bluzkę i ciężkie buty (inspiracją dla grafika była jego siostra!). W ten sposób powstała brytyjska arystokratka z charaktery-

Klasyczna seria gier na PC

„Tomb Raider", „Tomb Raider 2", „Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft", „Tomb Raider: The Last Revelation", „Tomb Raider: Chronicles", „Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness", „Tomb Raider 7"

Premiera pierwszego tytułu – koniec 1996 r.

Ilość części – 7

Lokacje: Egipt, Peru, Rzym, Atlantyda, Antarktyda, Paryż, Praga, Chiny, Wenecja, Londyn, Indie...









stycznym warkoczem. Na początku 1996 roku Core Design zostało przejęte przez Eidos Interactive. Na szczęście firma ta dała wolną rękę twórcom gry. Dzięki temu prace nad „Tomb Raiderem" szybko posuwały się naprzód, w wyniku czego w listopadzie 1996 program został ukończony i trafił do sklepów w wersji na komputery PC oraz konsolę Playstation. „Tomb Raider" zaskoczył wszystkich – i recenzentów, i graczy. Chwalono ogromny świat, świetną fabułę, muzykę skomponowaną przez Nathana McRee, grafikę – jak na owe czasy fenomenalną – oraz przede wszystkim główną bohaterkę. Gracze na całym świecie mogli spełnić swoje marzenia: chodzili w ciemnym grobowcu, bronili się przed napastnikami, szukali pradawnych artefaktów. Klimat zabawy był niezwykły, a tajemnicze dźwięki dodawały uroku mrocznym korytarzom. Core szybko zrozumiało, że nie sprawdziły się czarne scenariusze – pierwsza gra z kobietą w roli głównej przypadła do gustu wszystkim. Co najważniejsze – „Tomb Raider" wyciągnął firmę Eidos z kłopotów finansowych.

Fabuła przedstawiała się następująco: Lara, przebywająca aktualnie w Indiach, otrzymała propozycję od Jacqueline Natla, by pojechać w Andy, do Peru, i zbadać pewien grobowiec. Bohaterka szybko odnalazła artefakt o nazwie Scion, jednak okazało się, że nie jest to cały Scion, ale jedna z trzech jego części. Lara dowiedziała się, że kolejne dwa fragmenty ukryto we Włoszech, w okolicach Rzymu, oraz w Egipcie. Na swojej drodze spotkała wielu przeciwników, m.in. irytującego Amerykanina Larsona i Francuza Pierre'a. Gdy bohaterka zdobyła wszystkie trzy części artefaktu, doświadczyła tajemniczej wizji. Natla wcale nie miała dobrych zamiarów. Kobieta ta była niegdyś władczynią zaginionego kontynentu, Atlantydy. Szukała sposobu, by odnaleźć ową wyspę i wskrzesić dawnych żołnierzy – mutantów. Lara musiała więc za wszelką cenę ją powstrzymać. Kluczem do wszystkiego stał się opisywany już artefakt Scion. Tak właśnie wyglądał zarys fabuły pierwszego „Tomb Raidera".

Trylogia

Eidos bardzo szybko zrozumiał, że ma do czynienia z kurą znoszącą złote jajka, więc czym prędzej zdecydował, że Core Design zajmie się tworzeniem drugiej części „Tomb Raidera". Gra ukazała się pod koniec 1997 roku. Poprawiono w niej niemal wszystko, przede wszystkim grafikę (program działał już w Windows, a nie ▶

Gry na GameBoya

„Tomb Raider: Nightmare Stone", „Tomb Raider: The Curse of the Sword", „Lara Croft Tomb Raider: The Prophecy"

Premiera: połowa 2000 r.

Ilość części: 3

Lokacje: Peru, Nowy Jork, Karaiby, Kambodża, Włochy, Rumunia, Szwecja



– jak w przypadku „jedynki” – w DOS). Rozgrywka była trudniejsza, a fabuła bardziej złożona. Kompozytor stworzył nowe motywy muzyczne. Panna Croft otrzymała nowe stroje, bronie oraz środki transportu – motorówkę i skuter śnieżny. W „Tomb Raider 2” Lara dowiedziała się, że głęboko pod Murem Chińskim znajduje się krypta z pradawnym sztyletem Xian. By go zdobyć, bohaterka musiała odnaleźć klucz do grobowca. Trop zaprowadził ją do Wenecji, siedziby sekty Fiama Nera, która to sekta również pragnęła zdobyć sztylet. Następnie panna Croft odwiedziła takie miejsca jak platforma na Morzu Śródziemnym, zatopiony wrak statku, świątynia mnichów w Tybecie i wreszcie mistyczna kraina. Niemal przez cały czas za Larą podążali wyznawcy sekty. Lady Croft przekonała się, że sztylet Xian potrafi zamienić człowieka w przerażającego smoka, więc musiała za wszelką cenę powstrzymać przywódcę Fiama Nera – Marca Bartoliego.

Po „Tomb Raider 2” Eidos wydał dodatek do pierwszej części gry pt. „Unfinished Business”, określany mianem Gold. Był to zestaw

Zanim Angelina Jolie zagrała Larę w filmie, na imprezach branżowych w postać tę wcielało się kilka znanych modelek.

czterech dodatkowych poziomów, które jednak nie zyskały uznania w oczach graczy, przede wszystkim dlatego, że zostały wykonane w oparciu o DOS (tak jak pierwsza część „Tomb Raidera”).

Eidos zaplanował trylogię, więc pod koniec 1998 roku światło dzienne ujrzała gra „Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft”. „Trójkę” reklamowano jako rewolucyjną. Owszem, zastosowano kilka ciekawych rozwiązań, ale o rewolucji jednak mówić nie można. Ulepszono przede wszystkim wodę oraz oświetlenie lokacji. Po raz pierwszy (i ostatni) przygody Lary stały się nieliniowe, gdyż gracz sam wybierał, jaką część świata chce odwiedzić. Wielkim plusem TR3 była muzyka, również skomponowana przez Nathana McRee. Oczywiście nie zabrakło nowych ciuszków dla Lary, broni oraz nowych pojazdów, takich jak motor, ponton i kajak. Jednak kosmetyczne zmiany to za mało dla fanów pięknej pani archeolog. TR3 nie zyskał już takich pochlebnych ocen jak dwie poprzednie części, gdyż gracze liczyli na większe zmiany. Również fabuła okazała się zbyt przewidywalna. Lara odkryła w Indiach kamień o nazwie Infada Stone. Następnie dowiedziała się, że artefakt pochodzi z meteorytu, który spadł na Antarktydę kilka tysięcy lat temu. Z meteorytu wykonano cztery artefakty posiadające niezwykłą moc. Przez setki lat kamienie zdążyły zaginąć. Oczywiście dzielna i waleczna bohaterka odnalazła ich trop i w ten oto sposób gracze zyskali możliwość zwiedzenia Strefy 51 w Nevadzie, wysp w rejonie południowego Pacyfiku oraz Londynu. Na deser scenarzyści zostawili piękne zaginione miasto na Antarktydzie. Po TR3 Eidos wydał TR2 Gold pt. „Golden Mask”. Było to pięć dodatkowych poziomów zrealizowanych na silniku TR2.

Kolejne części

Mimo wcześniejszych zapowiedzi, Eidos zdecydował, że powstanie czwarta, ostatnia część gry. „Tomb Raider: The Last Revelation” ukazał się na Gwiazdkę 1999 roku. Ponownie zapowiadano rewolucyjne zmiany. Na szczęście tym razem Eidos dotrzymał słowa. Silnik przerobiono w taki sposób, że poziomy przestały irytować swoją toporną budową. Ulepszono model głównej bohaterki, która teraz





Gry w TV Sky GameStar

„Lara Croft Tomb Raider: Apocalypse".
Trzy epizody: „The Eye Of Osiris", „The Shadow Falls", „The Hand of the Temple"

Koniec 2002 r.

1 gra, 3 epizody

Lokacje: Egipt

Gry JAVA

„Lara Croft Tomb Raider: Osiris Codex",
„Lara Croft Tomb Raider: Quest for Cinnabar",
„Lara Croft Tomb Raider: Elixir of Life"

Połowa 2003 r.

3 części

Lokacje: Egipt



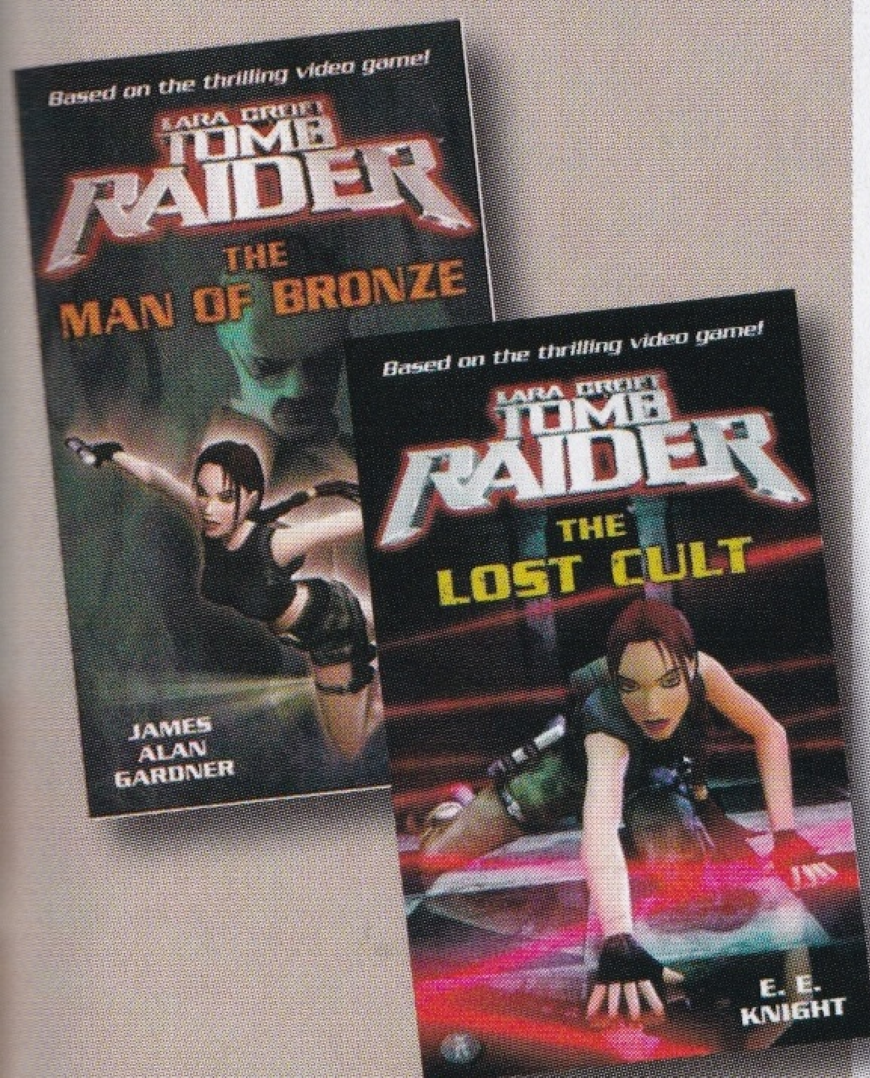
Książki

„Lara Croft Tomb Raider: The Amulet of Power",
„Lara Croft Tomb Raider: The Lost Cult",
„Lara Croft Tomb Raider: The Man of Bronze"

Pierwsze wydanie: grudzień 2003 r.

3 części:

Lokacje: Egipt, Bliski Wschód, Warszawa (!), Peru



stała się „bardziej realistyczna". Zmieniono menu, poprawiano grafikę oraz zatrudniono nowego kompozytora, Petera Connely'ego. Dodano więcej poziomów, ale za to zajmowały one mniejszy obszar. Dzięki temu nie pojawiały się irytujące lokacje, w których należało pociągnąć dźwignię, a drzwi otwierały się hen, hen, na drugim końcu etapu. Eidos dumnie podkreślał, że gra wróciła do korzeni. Rzeczywiście, w TR4 zwiedzaliśmy przede wszystkim Egipt. Lara przypadkowo uwolniła w pewnym grobowcu złego boga egipskiego – Setha, odpowiedzialnego za biblijne plagi. Bohaterka miała tylko kilkanaście godzin na uratowanie świata, zanim Seth stworzy na Ziemi piekło. Niestety, tropem Lary podążał jej dawny mentor, niemiecki archeolog Werner von Croy, który chciał posiąść wielką moc drzemiącą w Amulecie Horusa – zdobytym przez Larę artefakcie. By uratować świat, miss Croft musi odwiedzić Dolinę Królów, Sfinksa oraz Wielką Piramidę. W grze nie zabrakło nowych broni oraz pojazdów – pojawiły się jeep oraz motocykl. TR4 został okrzyknięty jedną z najlepszych części „Tomb Raidera".

Na początku 2000 roku pojawił się dodatek do TR3, zatytułowany „The Lost Artifact". Składał się on z sześciu nowych poziomów. Lara miała za zadanie odzyskać piątą część meteorytu, o istnieniu której właśnie się dowiedziała.

Core Design w owym czasie zaczęło poważnie myśleć o „Tomb Raiderze" nowej generacji. Jednak naciski Eidosa spowodowały, że na Gwiazdkę 2000 roku musiało przygotować kolejną, piątą część gry, opartą na starym silniku. Był to „Tomb Raider: Chronicles". Epizod niestety zawiódł fanów, bowiem z lupą można było szukać różnic między częścią piątą i czwartą. Oczywiście pojawiły się nowe przygody Lary, tym razem podzielone na cztery rozdziały. Pod koniec TR4 Lara zaginęła, jej ciała nie odnaleziono, w związku z tym na początku TR5 bliscy przyjaciele pani archeolog spotkali się w jej posiadłości na pogrzebie i wspominali jej dawne przygody. Gracz cofał się do czasów, kiedy Lara dopiero zaczynała jeździć po świecie za artefaktami. W każdym z czterech wspomnianych rozdziałów rozgrywka wyglądała inaczej. W Rzymie należało zdobyć legendarny Kamień Filozoficzny, w łodzi podwodnej czekała zagadka, którą z chęcią rozwiązaliby również Mulder i Scully, w Paryżu trzeba było włamać się do wysokiego biurowca i ukraść kamień Iris. Gracz mógł również wcielić się w nastoletnią Larę, która wybrała się na Wyspę Dębów, gdzie podobno pojawiają się zjawiska nadprzyrodzone. Do programu była dołączona dodatkowa płyta z Edytorem Poziomów. Gracze z całego świata zaczęli pod koniec 2000 roku tworzyć swoje własne etapy. Aktualnie z Sieci można ściągnąć ponad tysiąc amatorskich poziomów. Co ciekawe, wiele z nich jest znacznie lepszej jakości niż etapy stworzone przez zespół Core Design. Także w Polsce kilka osób przeznacza wolny czas na projektowanie mapek w Edytorze (do czołowych polskich twórców należą Pedros i Emoo). Levele można pobrać ze strony www.traider.pl. Oczywiście, by skorzystać z tych opcji, należy mieć oryginalną płytę z Edytorem.

Po ukazaniu się TR5 nastąpiła przerwa. Dopiero latem 2003 roku do sklepów trafiła długo oczekiwana gra pt. „Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness". Szósta część miała przebić wszystkie poprzednie. Zapowiadano mnóstwo rewolucyjnych zmian. Niestety okazało się, że gracze otrzymali grę okrojoną, niedokończoną (mimo że produkcja trwała ponad trzy lata). Winę ponosi Eidos, który już kolejny raz naciskał na Core w sprawie dotrzymywania terminów. TR6 miał bardzo ładną grafikę i muzykę, rozbudowaną fabułę, ale w grze zabrakło klimatu znanego z poprzednich odcinków serii oraz grywalności. Nic dziwnego, że TR6 zebrał wiele negatywnych ocen. Wpłynęło to również na decyzję Eidosa, który postanowił odebrać firmie Core prawa do „Tomb Raidera". Mimo to Core Design nieźle zarobiło na całej serii. Szacuje się, że TR przyniósł im zyski przekraczające 600 milionów funtów.

Archeolog w spódnicy

Po premierze pierwszej części „Tomb Raidera" na rynku pojawiło wiele podobnych gier, w których głównym bohaterem była kobieta. I tak w 1999 roku powstał „Drakan", mający wypromować nową postać, Rynn. Niczym nie ustępowała ona Larze, producenci „Drakana" byli więc pewni, że Lara Croft zostanie zdetronizowana. Nie udało się. Julia z gry „Heavy Metal FAKK" także nie powtórzyła medialnego sukcesu Lary. Dlaczego przez tyle lat żaden inny program TPP nie przebił „Tomb Raidera" (nie udało się to nawet Indianie Jonesowi)? Odpowiedź jest prosta: Lara Croft była pierwsza.

Prawdopodobnie przyczyna sukcesu TR tkwi właśnie w bohaterce. Choć początkowo to TR promował postać Lary, obecnie jest odwrotnie, to Lara promuje kolejne gry z serii „Tomb Raider". Ma to związek z polityką Eidosa z czasów „Tomb Raider 1". Producenci chcieli, by Lara nie tylko była bohaterką gry, ale by ożyła. W ten oto sposób powstał życiorys Lary, a miss Croft zagościła na okładkach znanych pism, takich jak „The Times" i „Face", pojawiła się w teledysku niemieckiej grupy Die Ärzte oraz podczas trasy koncertowej zespołu U2. Eidos zatrudnił modelki mające odgrywać rolę Lary podczas spotkań promocyjnych. Wiele komercyjnych firm doceniło potencjał tkwiący w miss Croft, jej wizerunek wykorzystano w reklamach telewizyjnych. Tak było m.in. w przypadku Pepsi, Seata, napoju Lucozade. Na temat TR i Lary powstały tysiące stron internetowych. Niektórzy fani postanowili nawet zobaczyć Larę w stroju Ewy. W ten oto sposób powstał „Nude Raider", czyli zdjęcia przedstawiające Croft w całej okazałości. Eidos po pewnym czasie zaczął jednak walczyć z „Nude Raiderem". Głównym elementem walki było propagowanie hasła „Nude Raider Free", co oznaczało, że na danej stronie internetowej nie ma zdjęć nagiej Lary.

Miss Croft nie odniosłaby jednak takiego sukcesu, gdyby nie jej oficjalna biografia, która od lat wpływa na wyobraźnię fanów. Oto fragment życiorysu: Lara ▶



Croft to brytyjska arystokratka, multimilionerka, urodzona 14 lutego 1968 roku w londyńskiej dzielnicy Wimbledon, córka lorda Henshingley'a i lady Andrei Croft. Uczęszczała do bardzo znanych, renomowanych szkół, m.in. w Szkocji i w Szwajcarii. Od dziecka pasjonowała ją archeologia. Zaczęła myśleć o sobie jako o podróżniczce, gdy wyruszyła z Wernerem von Croy na pierwszą wyprawę do Kambodży. W wieku 21 lat leciała samolotem wraz z rodzicami i narzeczonym. Wysoko w Himalajach doszło do katastrofy, którą tylko Lara przeżyła. Dwa tygodnie samotnie tułała się po dżungli. To wydarzenie sprawiło, że bohaterka zapragnęła podróżować po świecie i poszukiwać cudownych artefaktów. Lady Croft zamieszkała w odziedziczonym po rodzinie dworze w hrabstwie Surrey, w Anglii. Po śmierci rodziców spotykała się przez jakiś czas z Chasem Carverem. Lara bardzo często wyrusza na wyprawy, po powrocie pisze książki. Jej odkrycia są wyjątkowo cenne dla archeologii. Jako „rabuś grobowców" jest znana na całym świecie. Zdobyła m.in.: Arkę Przymierza, atlantydzki Scion, sztylet Xian, Amulet Horusa, Iris, Maskę Meduzy, Trójkąt Światła, Puszkę Pandory i pięć obrazów Obscura.

Komiks Tomb Raider

W grudniu 1997 roku Lara Croft po raz pierwszy zagościła na łamach komiksu amerykańskiego wydawnictwa Top Cow. „Tomb Raider/Witchblade", komiks pisany i rysowany przez Michaela Turnera, stał się przebojem na rynku. Rok później pojawił się zeszyt „Witchblade/Tomb Raider", opowiadający o kolejnej przygodzie Lary i Sary Pezzini, właścicielki legendarnej broni, rękawicy Witchblade. Wówczas Top Cow zdecydowało, że wyda miesięcznik z solowymi przygodami Lary. Scenariusz napisał Dan Jurgens, a rysunkiem zajął się Andy Park. Po kilkunastu wydaniach ekipa zmieniła się. W serii komiksowej poznajemy przeszłość Lary, jej charakter i temperament. Rysunki są bardzo charakterystyczne dla amerykańskich rysowników, uwypuklają kobiece cechy Lary.

„Tomb Raider" nie jest arcydziełem komiksu, jednak dostarcza czytelnikowi rozrywki. Fan gry dowiaduje się o kolejnych artefaktach, które Lara spotyka na swej drodze. Niestety, w komiksie często pojawiają się informacje sprzeczne z życiorysem zatwierdzonym przez Eidos. Dziś seria komiksowa liczy sobie 50 numerów regularnej serii, 12 numerów specjalnej kolekcji pt. „Tomb Raider: Journeys" oraz około dwudziestu wydań specjalnych, takich jak „Epiphany" czy „Takeover". Komiks odniósł na Zachodzie tak ogromny sukces, że postanowiono wydać kilka crossoverów (połączenie kilku różnych tytułów). W ten oto sposób przygody Lary przeplatają się z wydarzeniami związanymi z takimi postaciami jak: Jackie Estacado (seria „Darkness") lub Aspen (komiks „Fathom") oraz wspomniana wcześniej Sara Pezzini. Istnieje także jeden numer komiksu TR wydany przez francuskie wydawnictwo Gleant („Tomb Raider: Dark Aeons" pojawił się we Francji w 1998 roku). W Polsce ukazało się zaledwie kilkanaście nu-

Urodzona Lara

Angelina Jolie, jako jedyna, zyskała akceptację fanów i zgodziła się wcielić w postać Lary Croft. Niestety, ciekawie zapowiadający sie projekt został położony przez słabiutki scenariusz. Do tego przygodom Lary bliżej było do wyczynów Jamesa Bonda niż Indiany Jonesa, co również nie spodobało się miłośnikom gier z serii „Tomb Raider". O ile pierwsza część filmu przyniosła niezłe zyski, o tyle druga ledwo na siebie zarobiła, więc w najbliższym czasie nie ujrzymy panny Croft na dużym ekranie.

Komiksy

50 numerów pierwszej edycji, kilkadziesiąt wydań specjalnych, crossoverów

Pierwsze wydania: 1997 r.

Lokacje: Iran, Grecja, Arizona, Meksyk, Londyn, Nepal, USA...



Niespełnione oczekiwania

Po premierze pierwszej części miłośnicy przygód Lary Croft nie kryli niezadowolenia. Zamiast Indiany Jonesa w spódnicy, otrzymali raczej sfeminizowaną wersję Jamesa Bonda. Mimo to produkcja zarobiła ponad 250 milionów dolarów.

Druga część przygód Lary Croft miała znacznie lepszy scenariusz, jednak kinomani, pamiętając słabą część pierwszą, nie poszli już tak tłumnie do kina. W efekcie film ledwo co zarobił na siebie, a producenci postanowili nie ryzykować z produkcją kolejnej części...

merów regularnej serii. Jakiś czas temu fanclub polskich miłośników komiksów TR o nazwie „Bractwo Ankh" starał się, by komiks powrócił do naszego kraju. Niestety, nic nie wskazuje na to, byśmy ujrzeli w najbliższym czasie tę serię przetłumaczoną na język polski.

Tomb Raider The Movie

Hollywood stosunkowo wcześnie zainteresowało się ekranizacją przygód Lary Croft. W 1997 roku wytwórnia filmowa Paramount Pictures otrzymała prawa do „Tomb Raidera". Zaczęto szukać odpowiedniej kandydatki na Larę oraz reżysera. Początkowo zaangażowano w ten projekt Stevena E. de Souza, jednak szybko zastąpił go Simon West. Reżyser od początku wiedział, że doskonałą Larą będzie Angelina Jolie. Wcześniej proponowano m.in. Jennifer Lopez, Demi Moore oraz Catherinę Zeta-Jones. Wymienione aktorki, z wyjątkiem Angeliny, nie spotkały się jednak z akceptacją fanów. Jolie zgodziła się na propozycję Westa i ekipa produkcyjna oraz zatrudnieni aktorzy podpisali kontrakt na trzy filmy z przygodami Lary. Niestety, projekt wciąż borykał się z problemami. Główny powód niezadowolenia reżysera stanowił scenariusz. Podobno pierwsza wersja była tak nudna, że Simon West postanowił wziąć sprawy w swoje ręce i razem z Patrickiem Massettem oraz Johnem Zinmanem napisał nową wersję. Film pojawił się w kinach 15 czerwca 2001 roku. Opowiadał o organizacji Illuminatów, którzy za pomocą artefaktu zwanego Trójkątem Światła chcieli zyskać potężną moc. Lara przybyła m.in. do Kambodży, na Syberię oraz do Wenecji. Niestety, w filmie pojawiły się sprzeczności z oficjalnym życiorysem bohaterki. Wg scenarzysty ojciec panny Croft nie zginął w katastrofie lotniczej, lecz został zastrzelony. Oczekiwania fanów gry były ogromne, więc zapewne dlatego film został odebrany jako hollywoodzka mieszanka typowych efektów specjalnych i kiepskiej fabuły. Najbardziej zawiedzeni byli gracze. Spodziewali się filmu podobnego do „Indiany Jonesa", a otrzymali żeński odpowiednik Jamesa Bonda. Mimo złego odbioru film stał się przebojem kasowym. Budżet wynosił 120 miliony dolarów, a obraz zarobił ponad 250 milionów. Zachęciło to wytwórnię do produkcji drugiej części.

Na stanowisko reżysera został zatrudniony Jan de Bont, który wcześniej stworzył takie przeboje jak „Speed" czy „Twister". Muzykę do „dwójki" skomponował Alan Silvestri, znany m.in. dzięki ścieżce dźwiękowej z „Powrotu do przyszłości" oraz „Forresta Gumpa". Premiera sequela zatytułowanego „TR: The Cradle of Life" odbyła się 25 lipca 2003 roku. Lara otrzymała tajne zadanie od brytyjskiej królowej. Musiała powstrzymać szaleńca przed odnalezieniem mitycznej Puszki Pandory. W przeciwnym razie świat zostanie opanowany przez śmiertelne choroby. W „Kolebce życia" odwiedziła między innymi Chiny i Afrykę. Film zebrał o wiele lepsze recenzje niż część pierwsza. Chwalono szybką akcję, ciekawszą fabułę oraz doskonałą grę Angeliny Jolie. Niestety fani gry, którzy doskonale pamiętali kiepską „jedynkę", nie poszli tłumnie do kina, a obraz okazał się finansową klapą. Budżet wynosił 95 milionów dolarów, wpłynęło nieco ponad 100 milionów. Wytwórnia, przerażona niskimi dochodami, postanowiła nie angażować się w trzecią część filmowych przygód Lary.

Książki oraz inne gry

Skoro Lara Croft stała się ikoną popkultury, nie mogło zabraknąć książek związanych z jej przygodami. Wszystko zaczęło się od poradników i albumów, w których można było znaleźć wiele wskazówek dotyczących „przechodzenia" gry. Następnie pojawiły się dwie powieści oparte na scenariuszu dwóch filmów. Książki te były jednak fatalnie napisane, mimo że autor starał się wpleść do fabuły nawiązania do gry. Po premierze TR6 Eidos sprzedał prawa do książ-





Szał gadżetów

Miłośnicy Lary Croft na Zachodzie mają naprawdę w czym wybierać. Oczywiście wśród gadżetów nie mogło zabraknąć kubeczków, toreb, figurek czy t-shirtów – są jednak także poważniejsze propozycje...

Logo „Tomb Raidera" zyskały także gry planszowe, karty do gry czy też... płyty z muzyką. Oczywiście dzielna pani archeolog zaatakowała także komórki oraz telefono-konsolkę Nokia N-Gage.

kowej trylogii. Do księgarni trafiły po kolei powieści pt. „Tomb Raider: The Amulet of Power", „TR: The Lost Cult" oraz „TR: The Man of Bronze". Pozycje te nawiązują częściowo do gry. Np. w pierwszym tomie znajdujemy odpowiedź na pytanie, co się stało z Larą pod koniec czwartej części. Eidos nigdy wcześniej nie wyjaśnił, w jaki sposób Lara ocalała po wypadku w Wielkiej Piramidzie.

Sześć części gry wydanej na PC to nie wszystko. Istnieje też kilka gier przygotowanych przez Eidos na inne platformy. W połowie 2000 roku ukazał się „Tomb Raider: Nightmare Stone", przeznaczony na konsolę GameBoy Colour. Recenzenci podkreślali piękną grafikę, ciekawy scenariusz oraz ładną animację głównej bohaterki. Rozgrywka była bardzo zbliżona do pierwowzoru, należało odnaleźć artefakty, szukać ukrytych grobowców, dźwigni. Do dyspozycji gracza były także pistolety z różnymi rodzajami amunicji. Zadaniem Lary w tym epizodzie było odnalezienie legendarnego Kamienia Koszmarów, ukrytego głęboko pod piramidą Inków w Peru. Rok później pojawiła się druga część na GameBoya. „TR: The Curse of the Sword" był grą o wiele lepszą od części pierwszej. Pojawiły się ciekawsze lokacje oraz rozwiązania ułatwiające odnalezienie właściwej drogi. Lara zyskała nową broń oraz środek transportu, batyskaf. Zadaniem miss Croft było odnalezienie magicznego miecza. Bohaterka zwiedziła takie miejsca jak muzeum w Nowym Jorku, metro oraz dżunglę na wyspach karaibskich. Pod koniec 2002 roku ukazała się trzecia część „Tomb Raidera" na GameBoya, tym razem nie w wersji Colour lecz Advance. Dzięki temu gra przestała mieć cechy płaskiej, dwuwymiarowej platformówki. Grafika i dźwięk zostały znacznie poprawione. „TR: The Prophecy" opowiadał o tym, jak Lara wyrusza do Szwecji, Włoch, Kambodży oraz Rumunii w poszukiwaniu magicznych kamieni.

W grudniu 2002 roku pojawiła się także inna odmiana „Tomb Raidera". Brytyjska stacja telewizyjna Sky GameStar postanowiła zaprezentować przygody Lary swoim widzom, a właściwie graczom. By zagrać w „TR: Apocalypse", należało wykupić abonament. Dzięki temu brytyjscy fani Lary dowiedzieli się, w jaki sposób bohaterka zdobyła Oko Ozyryza w egipskiej miejscowości Abydos.

Jesienią 2003 roku powstała kolejna wersja gry „Tomb Raider", a mianowicie „TR: Osiris Codex", przeznaczona na telefony komórkowe. W ten oto sposób powstała trylogia z Larą Croft w wersji Java. Kolejne części nazywały się: „TR: Quest for Cinnabar" oraz „TR: Elixir of Life". Lara ponownie pojechała do Egiptu, m.in. po to, by znaleźć Kodeks Ozyrysa. Gra bardzo przypominała serię znaną z GameBoy Colour.

Oczywiście to nie koniec produktów związanych z „Tomb Raiderem". Na Zachodzie możemy kupić m.in. grę planszową, kubki, ścieżki dźwiękowe, kalendarze, figurki, karty kolekcjonerskie, okulary, kompasy, torby, breloczki, czapki i wiele, wiele innych gadżetów. Kilka miesięcy temu pojawiła się również pierwsza część „Tomb Raidera" (z 1996 roku) na nowej komórkowej konsoli N-Gage.

Przyszłość serii

Co z przyszłością serii „Tomb Raider"? Przyznanie się do tego, iż jest się fanem tej gry, powoduje uśmiech na twarzach rozmówców. Mimo to miłośników Lary wciąż przybywa i zapewne siódma część przygód pani archeolog przyczyni się do zwiększenia i tak już imponującej ich liczby. Co wiemy o „Tomb Raider 7"? Po tym, jak Core straciło prawa do TR, prawa te otrzymała inna firma związana z Eidosem, Crystal Dynamics, odpowiedzialna m.in. za słynną serię „Soul Reaver". TR7



Co dalej, Laro?

Jak na razie nie ma co liczyć na pojawienie się Lary na wielkim ekranie. No, chyba że w ramach przeglądu filmów z minionych lat.

Powód do zadowolenia za to mogą mieć fani gier komputerowych, a wszystko za sprawą powstającego właśnie „Tomb Raider 7". Jeśli tytuł okaże się sukcesem, zapewne nie pozostanie nam długo czekać na kolejną porcję przygód panny Croft. Oczywiście zawsze możemy mieć do czynienia ze spektakularną klapą, a wtedy... Żegnaj, Laro!

ma być oparty o zmodyfikowany, ulepszony silnik gry „Legacy of Kain: Defiance". Program powróci do korzeni, czyli przyjdzie nam skakać po grobowcach oraz zwiedzać świątynie. Zagadki i budowa terenu będą wzorowane na „Prince of Persia", a gracze otrzymają ogromny wybór pojazdów. Nad „siódemką" pracuje Toby Gard, „ojciec" Lary, który nie zajmował się „Tomb Raiderem" od czasów TR1. Z Crystal współpracują również rysownicy z Top Cow. Ich wspólnym celem jest stworzenie nowego, ciekawszego wizerunku Lary i sprawienie, by TR7 był najlepszą częścią serii. Przyszłość komiksów także jest związana z TR7. Pierwsza edycja liczy pięćdziesiąt numerów, premiera drugiej zapowiedziana jest na ten sam okres co TR7, czyli na lato 2005. Jeśli TR7 spodoba się graczom, możemy być pewni, że zobaczymy także „Tomb Raider 8". Jeśli jednak gra okaże się porażką, tak jak to było w przypadku TR 6, będzie to najprawdopodobniej koniec gier z Larą Croft, przynajmniej na PC. Najnowsze newsy na temat „Tomb Raider 7" znaleźć można na stronie www.croft.prv.pl.

Fenomen?

Dlaczego w przypadku „Tomb Raidera" możemy mówić o fenomenie? Czy dlatego, że gra z kobietą w roli głównej nie może się nie podobać graczom, wśród których więcej jest mężczyzn? Nie. Przygody Lary Croft podobają się wielu osobom, niezależnie od wieku i płci. TR jest lubiany przede wszystkim dlatego, że oferuje niezwykłą przygodę, interakcję z otoczeniem, zagadki, świetną muzykę i bohaterkę, która ma złożoną osobowość. Jest inteligenta, mądra, przebiegła i co najważniejsze – oddana do dyspozycji gracza. To my decydujemy o tym, co Lara ma w danej chwili zrobić. Tryb TPP potęguje pozytywne wrażenia podczas rozgrywki. „Tomb Raider" to niezwykła seria gier, komiksów, filmów i książek, które na zawsze zmieniły oblicze popkultury, a zwłaszcza rynek gier komputerowych.

tekst: Bartosz „Cez" Listewnik,
zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer

Zapoluj na PREDATORA

Bibliografia

PREDATOR
Adaptacja filmu pod tym samym tytułem
Autor: Paul Monette

Na podstawie oryginalnego pomysłu: John C. Thomas, James E. Thomas

Rok wydania: 1987

PREDATOR: CONCRETE JUNGLE
Książkowa wersja komiksu
Autor: Nathan Archer

Na podstawie oryginalnego pomysłu: Mark Verheiden

Rok wydania: 1995

PREDATOR: COLD WAR
Książkowa wersja komiksu
Autor: Simon Hawke

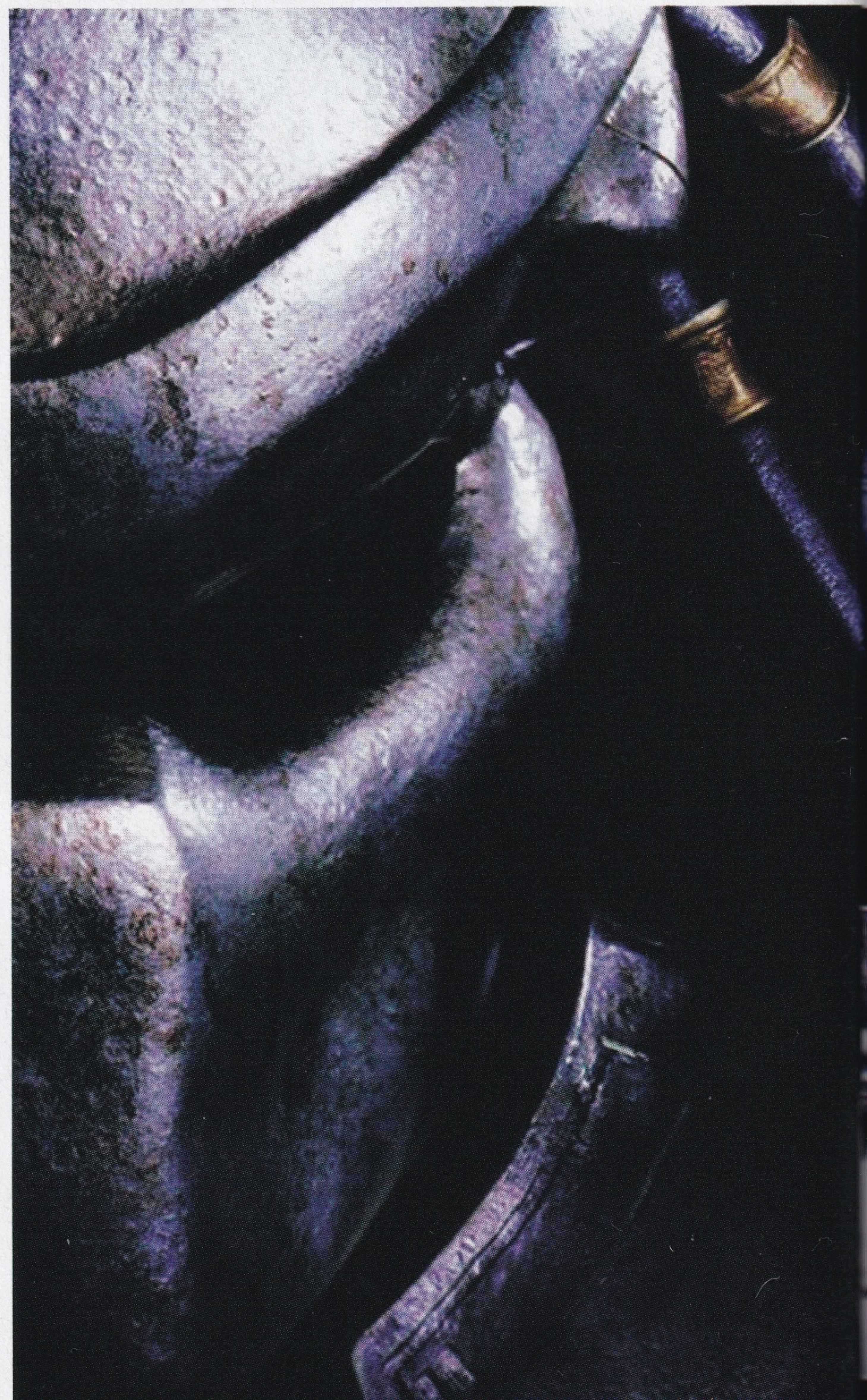
Na podstawie oryginalnego pomysłu: Jim Thomas, John Thomas

Rok wydania: 1990

Na początku był kosmos. Potem mieliśmy kilka wielkich wybuchów, Bóg powiedział swoje, a na Ziemi zagotowała się pierwotna zupa. Po jakimś czasie wyginęły dinozaury, Polacy zorganizowali kilka powstań przeciwko zaborcom i nastały lata osiemdziesiąte wieku dwudziestego. W tym momencie nasza historia rozpoczyna się na nowo. Cięcie.

WPROWADZENIE

Wszystko zaczęło się od Sylvestra Stallone. Była połowa lat 80. i w swojej bokserskiej epopei pt. „Rocky" pokonał już każdego, kogo można było pokonać – pod jego pięściami padł zarówno Mr. T, jak i Dolph Lungren, co jest faktem nie byle jakim, jako że to Dolph wcielił się kilka lat wcześniej w rolę He-Mana. Stallone zastanawiał się długo, z kim jeszcze mógłby zmierzyć się na ringu. W luźnej rozmowie ze scenarzystami, braćmi Johnem i Jimem Thomasem, nie wykluczał nawet opcji znokautowania przybysza z innej planety. O ile możemy zatrzymać się teraz i zacząć ubolewać, że ten projekt Sylvestra jednak nie wypalił, rozsądniej będzie, jeśli pójdziemy dalej. Dla naszej historii ważne jest bowiem to, że pomysł Stallone'a nasycił mózgi braci Thomas na tyle, że ci zabrali się do pisania własnej historii o kosmitach. W ten sposób narodził się nowy drapieżnik – Predator.



Dlaczego Predator poluje? Co ma wspólnego z Sylvestrem Stallone i Jean-Claude'em Van Damme? Odpowiedzi na te i wiele innych pytań znajdziesz właśnie tutaj.

Już w 1987 roku aktor Peter Kevin Hall – ubrany w kompletny strój myśliwego z kosmosu – hasał po meksykańskiej dżungli nieopodal Puerto Vallarta, co i rusz zabijając komandosów z oddziału Arnolda Schwarzeneggera. Zresztą, trzy lata później robił z grubsza to samo, tyle że w zurbanizowanej scenerii, i polował nie tyle na uzbrojonych po zęby Marines, ile na Danny'ego Glovera. Pewnie powiesz, że nie ma o co robić zamieszania – w końcu Predatora mógłby zagrać niejeden kaskader. Nic bardziej błędnego. Do roli myśliwego z kosmosu w pierwszym „Predatorze" pretendował nawet Jean-Claude Van Damme i – co więcej – dostał ją! Inna sprawa, że wkrótce potem stracił posadę w wyniku kłótni z producentem obrazu, Joelem Silverem. Van Damme miał ponoć narzekać na fakt, że kostium kosmity utrudnia poruszanie się, w związku z czym nietrudno będzie o wypadek. Te insynuacje dosłownie zatrzęsły Silverem, który do roli Predatora z miejsca zatrudnił Halla. I choć film okazał się sukcesem, koniec końców i tak wyszło, że to Van Damme miał rację – podczas kręcenia zdjęć w dżungli Peter Kevin Hall był wielokrotnie kontuzjowany. Zresztą, w pierwszym „Predatorze" można zobaczyć go nawet bez maski kosmity. Ten czarny gość na końcu filmu? Ten, który mówi „What the..."? To właśnie on. Hall nie doczekał się jednak czasów, gdy na ekrany kin trafił kontrowersyjny „Obcy kontra Predator". Zmarł na chorobę związaną z AIDS w 1991 roku.

Yautja

Kim jest Predator? Drapieżnik to czy myśliwy? Wszystko wskazuje na to, że to drugie określenie znacznie bliższe jest rzeczywistości. Yautja, bo tak Predatorzy nazywają samych siebie, tworzą skomplikowaną społeczność, w której najistotniejszą rolę odgrywa polowanie. Tak jak homo sapiens z czasem zaczęli budować domy i uprawiać ziemię, tak Yautja nigdy się nie osiedlili. Na dobrą sprawę plemię Predatorów porównać można do stada wilków, gdzie najistotniejszą rolę odgrywa najważniejszy samiec.

Naturalnie, nie chodzi tu jedynie o przywództwo. Predatorzy walczą i polują nie tylko po to, aby móc rządzić innymi, ale także z przyczyn znacznie bardziej tradycyjnych – chodzi o utrzymywanie gatunku. Podobnie jak w przypadku stad drapieżników, szansę na rozmnażanie się mają jedynie najsilniejsze, najbardziej rozwinięte osobniki. Zbyt daleko idącym uproszczeniem byłoby jednak stwierdzenie, że Yautja są jak zwierzęta. To, co u bestii dzieje się w drodze selekcji naturalnej, w społeczności myśliwych regulowane jest poprzez różnego rodzaju rytuały i próby.

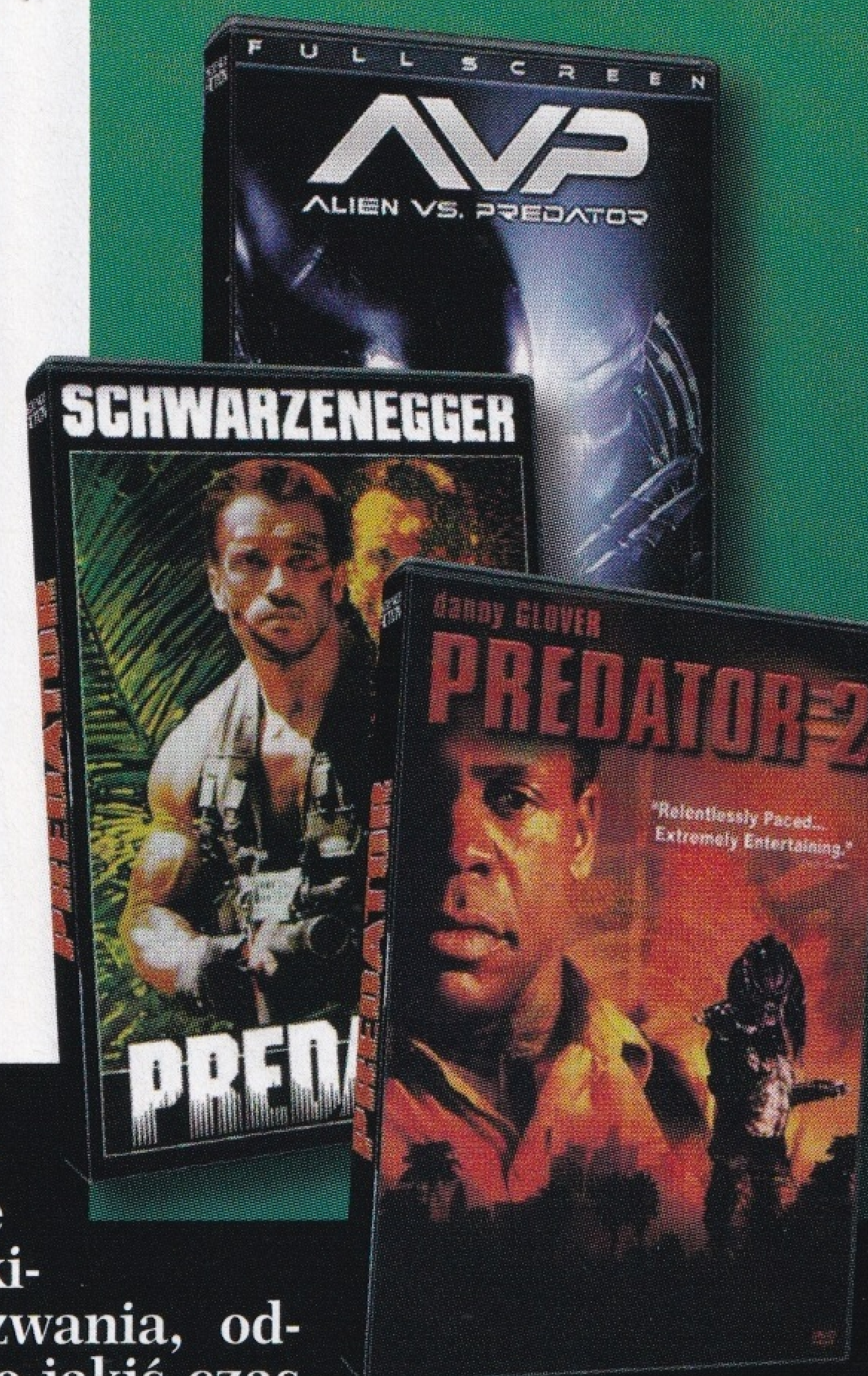
Yautja to rasa wojowników, rasa myśliwych, w związku z czym walka i polowanie są dla nich najważniejsze. Predatorom nie chodzi jednak tyl-

Predator na ekranie

„Predator", 1987 r.
reż. John McTiernan;
wyst. Arnold Schwarzenegger – Major Alan „Dutch" Schaefer, Kevin Peter Hall – Predator

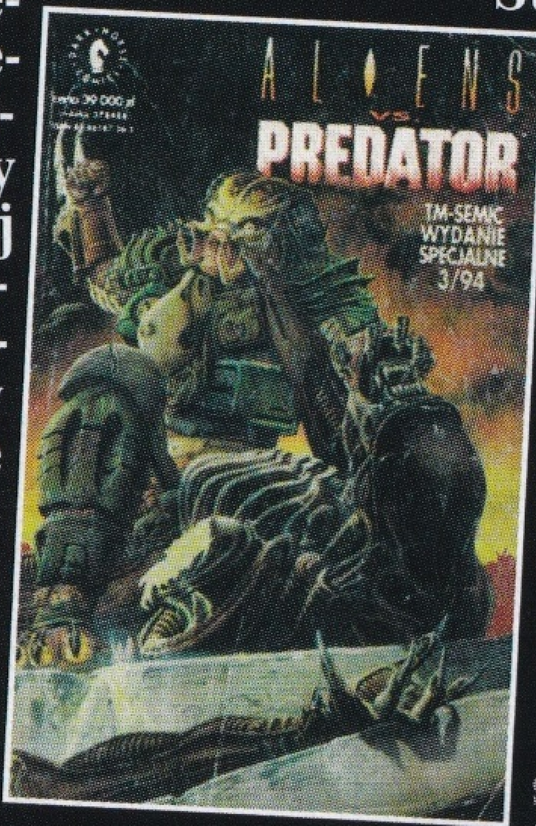
„Predator 2", 1990 r.
reż. Stephen Hopkins;
wyst. Danny Glover – Porucznik Mike Harrigan, Kevin Peter Hall – Predator

„Obcy kontra Predator", 2004 r.
reż. Paul W. S. Anderson;
wyst. Sanaa Lathan – Alexa „Lex" Woods, Lance Henrikson – Charles Bishop Weyland



„ALIEN VS PREDATOR" – FILM A KOMIKS

Komiks „Aliens vs Predator" jest dziełem jednego z bardziej znanych scenarzystów historii obrazkowych. Randy Stradley, bo o nim mowa, wraz z Mike'em Richardsonem założyli wydawnictwo „Dark Horse Comics", które należy do grupy najpopularniejszych wydawnictw zajmujących się komiksem na świecie. Do nich należą takie serie jak „Hellboy", którego mieliśmy okazję oglądać niedawno na ekranach kin, czy popularny obecnie w Polsce króliczy samuraj „Usagi Yojimbo". Jednak największą popularność przyniosły Stradleyowi, jako autorowi, takie tytuły jak „Gwiezdne Wojny" czy właśnie niezapomniany „Aliens vs Predator". Komiks powstał w 1989 roku i został wydany w 4 częściach. Na polskim rynku tytuł ten pojawił się w 1994 roku w formie złożonej.



Przedstawia on historię walki kosmicznych drapieżników z perspektywy młodej kobiety, Machiko Noguchi, zarządzającej kolonią rancherów na planecie Ryushi. Pech sprawił, że właśnie tę planetę upatrzyli sobie Predatorzy na arenę kolejnego polowania na Obcych, których „zarodniki" zostają uprzednio rozsiane na planecie. Biedna Machiko w końcu orientuje się, że ma do czynienia nie z jedną, ale z dwoma rasami kosmitów, a dookoła niej toczy się przerażająca walka o przetrwanie, w której musi wziąć udział. Na szczęście, jak to w tego typu romansach bywa, wszystko kończy się dobrze, a sam komiks, jak głosi jedna z recenzji, „Po prostu trzeba mieć!". Duży sukces komiksu spowodował, że na rynku ukazała się cała masa kontynuacji. Historia Machiko znalazła kontunuację w książce Steve'a Perry'ego pt. „Aliens vs Predator: Prey", a skoro powstała książka, to dlaczego nie miałby powstać film?

Pomysł umieszczenia dwóch najbardziej przerażających postaci kina s-f w jednym obrazie wydawał się prosty. Na film jednak trzeba było poczekać. Przygotowania zajęły prawie 10 lat. Wynikało to między innymi z trudności w podjęciu decyzji co do wyboru scenarzysty. Padło w końcu na Paula W. S. Andersona, który został także reżyserem filmu. Wytwórni przypadł do gustu pomysł osadzenia historii na Ziemi pomiędzy wydarzeniami z filmów o Predatorze i Obcych. Film wszedł na ekrany kin w 2004 roku. Anderson posiada encyklopedyczną wiedzę o potworach z kosmosu, zastanawia więc, jak to się stało, że film jednak się nie udał?

Historia oparta jest na zasadach znanych z komiksu. Predatorzy, podróżując po wszechświecie w poszukiwaniu wyzwania, odwiedzają co jakiś czas Ziemię, gdzie mają specjalnie przygotowaną bazę, w której zawsze czeka na nich stadko krwiożerczych Obcych. Podobnie jak w komiksie, główny wątek filmu zbudowany został wokół postaci kobiecej. Alexa Woods prowadzi grupę badaczy pod wodzą niejakiego Weylanda na Antarktydę, gdzie na wędrowców czeka ponoć odkrycie wszech czasów. Jak można się spodziewać, pechowi podróżnicy wybierają się prosto do wspomnianej wcześniej bazy Predatorów.

Odgrywająca postać Alexy Woods Sanaa Lathan odczuwała napięcie związane ze sprostaniem porównaniom z legendarną postacią Ellen Ripley. No cóż, tej legendzie chyba po prostu nie da się podołać. Film odniósł bowiem sukces kasowy... i zrobił totalną klapę wśród fanów tytułowych bohaterów. Reżyser tłumaczy się faktem, że wytwórnia wycięła gigantyczną ilość scen, aby jego twór był dostępny także dla nastoletniej widowni. Za dużo to nie zmienia, bo obraz, pomimo tłumaczeń reżysera, zdaje się być jedynie nieudolną próbą zmierzenia się z gigantycznym potencjałem, jaki kryją w sobie dwie potworne, intergalaktyczne bestie. Tę walkę zdecydowanie wygrał komiks.

PREDATOR: BIG GAME
Książkowa wersja komiksu
Autor: Sandy Schofield, John Arcudi

Rok wydania: 1999

PREDATOR 2
Adaptacja filmu pod tym samym tytułem
Autor: Simon Hawke

Na podstawie oryginalnego pomysłu: Jim Thomas, John Thomas

Rok wydania: 1990

ALIENS VS. PREDATOR: PREY
Książkowa wersja komiksu
Autor: Steve Perry, Stephani Perry

Na podstawie oryginalnego pomysłu: Randy Stradley, Chris Warner

Rok wydania: 1994

ALIENS VS. PREDATOR: THE HUNTER'S PLANET
Książkowa wersja komiksu
Autor: David Bischoff

Na podstawie oryginalnego pomysłu: Randy Stradley

Rok wydania: 1994

ALIENS VS. PREDATOR: WAR
Książkowa wersja komiksu
Autor: S. D. Perry

Na podstawie oryginalnego pomysłu: Randy Stradley

Rok wydania: 1999

ALIEN VS. PREDATOR
Adaptacja filmu pod tym samym tytułem
Autor: Marc Cerasini

Rok wydania: 2004

ko i wyłącznie o zaspokojenie żądzy krwi – ważne jest to, na kogo i w jaki sposób się poluje. Dlatego też Yautja tak bardzo lubią walczyć z ludźmi. Jesteśmy w końcu jednym z najstraszliwszych drapieżników na naszej planecie. Trzeba wiedzieć, że polowanie wpływa na każdą dziedzinę życia Predatorów, m.in. określając przynależność konkretnego osobnika do danej kasty. I tak – młodzi, niedoświadczeni w boju Yautja traktowani są przez resztę społeczności jak dzieci, podczas gdy wytrawni wojownicy cieszą się największym szacunkiem (więcej na ten temat w odpowiedniej ramce). Trudno się temu zresztą dziwić. Nawet w średnio udanym filmie „Obcy kontra Predator" możemy dostrzec wyraźne różnice w zachowaniu młodszych i starszych osobników. Tak jak i u nas, doświadczenie i należyta powaga przychodzą z czasem. W ich osiągnięciu ma zaś pomagać myśliwym ich...

Kodeks honorowy

Na pewno kojarzysz Dziesięć Przykazań. Przynajmniej z grubsza, prawda? Całe to „Nie cudzołóż", „Nie dawaj fałszywego świadectwa", „Nie czcij Złotego Cielca" i tak dalej. Kodeks Honorowy Yautja to coś bardzo podobnego, z tą różnicą jednak, że jest przez Predatorów ściśle przestrzegany. W tym ściśle zhierarchizowanym społeczeństwie nie ma miejsca na odstępstwa od normy czy jakieś wydumane interpretacje podanych odgórnie zasad. Każdy Predator kieruje się w życiu następującymi zasadami:

– Twoja porażka równa się śmierć.
– Podważając autorytet Starszych, prosisz się o rozlew krwi.
– Poluj wyłącznie na silnych.
– Pokonanie równego tobie da ci siłę, lecz pokonanie silniejszego podniesie twój prestiż.
– Słowo to honor. Gdy złamiesz dane słowo, będziesz bez honoru.

Predator to wielki myśliwy, żyjący i postępujący według zasad swoistego kodeksu honorowego. Żaden tam żądny krwi osiłek i przygłup









OBCY

Płeć: samiec (truteń, wierny sługa Królowej)
Wzrost: ok. 186-213 cm
Waga: 100 kg
Kolor oczu: nieznany (brak oczu?)
Kolor włosów: brak włosów
Skóra: twarda, kolor zależny od mutacji
Krew: zielony, silnie żrący kwas

Wygląd zewnętrzny (uzbrojenie):
• W zależności od żywiciela, Obcy występuje w różnych mutacjach, co wpływa w znacznym stopniu na jego wygląd zewnętrzny – na pewno zaś na kolor jego skóry. Możemy zaobserwować osobniki o czarnym lub brązowawym kolorze skóry, a w ostatniej części sagi pojawił się nawet Obcy albinos.
• Szczupły, smukły korpus, z długą opływową czaszką.
• Podwójne szczęki, mniejsze ukryte w otworze gębowym.
• Silny, ostro zakończony ogon i szponiaste palce.
• Produkuje szarą, mulistą substancję, którą okleja i unieruchamia przyszłych żywicieli.

Motywy działania:
• Dostarczyć różne formy życia jako żywicieli dla swojej rasy.

Osoby, które z nim walczyły i przeżyły:
• Porucznik Ellen Ripley („Obcy – Ósmy pasażer Nostromo", „Obcy 2: Decydujące starcie", „Obcy 3", „Obcy: Przebudzenie")
• Annalee Call („Obcy: Przebudzenie")
• Alexa Woods („Obcy kontra Predator")

Ilość filmów z jego udziałem:
5 (nie wliczając czaszki Obcego na ścianie statku kosmicznego w „Predatorze 2")

PREDATOR

Płeć: samiec
Wzrost: ok. 219-232 cm
Waga: ok. 227-272 kg
Kolor oczu: jasno żółte
Kolor włosów: ciemny brąz, coś a'la dredy
Skóra: żółto-czarna
Krew: fluorescencyjno-zielona

Wygląd zewnętrzny (uzbrojenie):
• Musklarny, masywny, o twarzy, której nie sposób pomylić z żadną inną.
• Ubrany z reguły w charakterystyczną siatkę.
• Rękawica z dwoma ruchomymi ostrzami przypominającymi metalowe szpony.
• Hełm z wbudowanym aparatem oddechowym, różnymi trybami wizji, systemem celowniczym i nagłaśniającym.
• Zamontowane na ramieniu minidziałko laserowe o zabójczej celności.
• Ostry jak żyleta, działający na zasadzie bumerangu dysk, który może przeciąć dosłownie wszystko i wszystkich.
• Szereg zabójczych broni i narzędzi, jak np. składana włócznia czy siatka na zwierzynę.
• Zamontowany na przedramieniu osobisty komputer łowcy z zasobnikami medycznymi i systemem autodestrukcji (niszczy wszystko w zasięgu jakichś 200 akrów).

Motywy działania:
• Polować na najpotężniejszych i najbardziej niebezpiecznych przeciwników w galaktyce.

Osoby, które pokonały go, i przeżyły:
•Major Dutch („Predator")
•Porucznik Mike Harrigan ("Predator 2")

Ilość filmów z jego udziałem:
3 (nie licząc kreskówek)

– Pokonanie kogoś pozbawionego honoru nie przyniesie ci zaszczytu.
– Twardoskórzy (Xenomorphy) nie mają honoru.
– Za Młodych odpowiedzialni są ich przywódcy. Porażka Młodych równa jest porażce ich mistrzów.
– Tych, którzy nie stosują się do Kodeksu, czeka śmierć z rąk Arbitrów.

Zamknięcie

Na przestrzeni lat Predator pojawił się w trzech filmach, całej kopie książek, gier komputerowych i komiksów. Walczył chyba z każdym, z kim tylko można było się zmierzyć – spośród jego przeciwników na szczególną uwagę zasługują zwłaszcza Superman, Batman, Sędzia Dredd, Magnus Robot Fighter, Terminator, Obcy zwany Xenomorphem, Witchblade, kilka oddziałów Kosmicznych Marines czy choćby znana z Cartoon Network Liga Sprawiedliwych. Wszyscy pamiętamy, jak na łamach „48 Stron" walczył z Andrzejem Gołotą. A jest przecież też Arnold Schwarzenegger (w tym starciu akurat jeden zero dla nas), znany choćby z „Piły" Danny Glover, a nawet.... Tarzan, z którym Predator walczył we wnętrzu Ziemi! Tym bardziej martwi fakt, że temu niewątpliwie największemu z myśliwych nie było dane zmierzyć się z Sylvestrem Stallone. To byłby największy pojedynek naszego życia. „Rambo vs Predator"? Czemu nie...

tekst: Anna Rozińska i Maciej Ogiński
zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer

Kasty

ETA: Pariasi. Grupa niezdolnych do polowania, służąca reszcie społeczności jako niewolnicy.

UNBLOODED: Młodzi Yautja szkoleni w umiejętnościach niezbędnych w przyszłych polowaniach. Awans do wyższej kasty następuje po wygranej w pierwszym polowaniu. Wyruszają na nie uzbrojeni jedynie w stalowe szpony i ich pierwsza walka nie jest toczona na śmierć i życie. Stanowią około 40% wspólnoty.

YOUNGBLOODED/BLOODED: Świeżo awansowani Yautja. Młodzi, lekkomyślni, pełni ambicji i dumy. Jedyna różnica pomiędzy YOUNGBLOODED i BLOODED polega na tym, że ci drudzy posiadają większe doświadczenie, natomiast nadal nie dostali się do grupy wysoko wyszkolonych wojowników. Razem stanowią mniej więcej 50% społeczności.

WOJOWNICY: Brutalni, powszechnie szanowani, samotni myśliwi, wykorzystujący wysoką technologię. Podróżujący po wszechświecie w poszukiwaniu największych wyzwań. Wojownik stanowi głowę swojego klanu, jednakże podlega kaście ZASŁUŻONYCH.

ZASŁUŻENI: Elita społeczności. Wygrali więcej walk aniżeli przeciętni WOJOWNICY i są wysoko wyszkoleni we wszelkich technikach walki. Stanowią około 10% całej wspólnoty.

STARSI: Najlepsi myśliwi. Są bardziej zdyscyplinowani i litościwi niż inni Yautja. Wielu z nich w poszukiwaniu nowych sportów szkoliło się w alternatywnych technikach walki i alternatywnych miejscach, jak np. słynny mistrz podwójnych ostrzy – Hira Baraki w XVI-wiecznej Japonii. STARSI stanowią poniżej 1% społeczności.

ARBITRZY: Policja Yautja złożona głównie ze STARSZYCH, znudzonych już polowaniami. Reprezentują oni sędziego, przysięgłych i wykonawców wyroku. Od ich decyzji nie ma odwołań.

BAD BLOODS: Kasta kryminalistów. Wielu z nich popełniło przestępstwa takie jak np. zabicie innego Yautja czy przegrana w polowaniu. Są nieustannie ścigani przez ARBITRÓW i stanowią około 5% społeczności. Występują właściwie w każdej kaście.

ED WOOD
wyrzutek z Hollywood



Filmografia Eda:

„Glen or Glenda?" (1953)
A Screen Classics Release
Produkcja: George Weiss
Scenariusz: Ed Wood Jr.

Pierwsza produkcja Eda. Film stający w obronie transwestytów, jakby ktoś nie wiedział. Reżyser nie tylko kierował pracami na planie – wcielił się też w jedną z głównych ról.

„Jailbait" (1954)
Howco Productions
Produkcja: Ed Wood Jr.
Scenariusz: Alex Gordon i Ed Wood Jr.

Film „noir". Klasyczny kryminał. Powiedziałbym, że raczej ciężko strawny.

„Bride Of The Monster" (1955)
A Rolling M Production/Banner Productions Release
Produkcja, scenariusz i reżyseria: Ed Wood Jr.

Warto obejrzeć chociażby dla sceny, w której osiemdziesięciokilkuletni Bela Lugosi walczy ze sztuczną ośmiornicą.

„Plan 9 From Outer Space" (1956)
A D.C.A. Release
Produkcja, scenariusz i reżyseria: Ed Wood Jr.

Cóż można powiedzieć o najlepszym (najgorszym) filmie Edwarda? Zawiera to wszystko, co sprawiło, że Ed zapisał się w historii jako najgorszy reżyser, jaki kiedykolwiek pojawił się na świecie...

„The Final Curtain" (1957)
Atomic Production
Produkcja, scenariusz i reżyseria: Ed Wood Jr.

Podobno scenariusz do pilotowego odcinka serialu był jednym z ulubionych Eda.

„The Bride And The Beast" (1958)
Al Allied Artists Release
Produkcja i reżyseria: A. Weiss
Scenariusz: Ed Wood Jr.

Świeżo upieczona małżonka uświadamia sobie, że w poprzednim życiu była królową goryli.



Spróbujmy wskazać najlepszego reżysera filmowego w historii. Fellini? Kubrick? Hmm... To może Peter Jackson? Albo Spielberg? No, ale jest jeszcze George Lucas, Martin Scorsese, Sofia Coppola, jej ojciec Francis Ford, no i ten gość od „Ben-Hura". Albo Wajda – w końcu Wajda dostał Oscara. Nie? To kto niby? David Cronenberg? Jak widać, to nie jest prosty wybór. Znacznie łatwiej będzie chyba wskazać tego najgorszego.

Jest nim niewątpliwie Edward D. Wood Jr. I to nie tylko moja opinia. Już w 1980 roku publiczność okrzyknęła go najgorszym reżyserem w historii kinematografii. Było to dwa lata po jego śmierci. Zanim to jednak nastąpiło, Edward przeszedł długą drogę. Zapraszam w podróż w lata pięćdziesiąte ubiegłego wieku.

Edward D. Wood Jr. urodził się 10 kwietnia 1924 r. w Poughskeepie, w stanie Nowy Jork. Od najmłodszych lat przejawiał zamiłowanie do kina. Całe dnie spędzał na oglądaniu westernów z udziałem dzieciaków z sąsiedztwa, inscenizował scenki według swych scenariuszy i często widywany był, jak biegał po okolicy, robiąc zdjęcia. Czy wspomniałem, że z reguły ubrany był w sukienkę? Jego matka, Lilian Wood, zdecydowanie bardziej niż syna wolała córkę, w związku z czym przez pierwsze lata życia Edward traktowany był jak dziewczynka. Lilian ubierała Edwarda w sukienki do momentu, aż ten był na tyle duży, żeby jakoś oponować. Można powiedzieć, że matka na swój sposób przygotowała syna do jego późniejszej kariery w Hollywood. Na pewno zaś zaszczepiła w nim miłość w sweterków z angory i fikuśnych garsonek.

Niech to cię jednak nie zmyli. Sześć miesięcy po wybuchu II wojny światowej Edward zaciągnął się do armii i przesłużył w niej kilka lat. Został nawet ranny – kolbą wybito mu większość przednich zębów, zaś nogę podziurawiło kilka pocisków. Do Hollywood trafił w 1946 roku, a już dwa lata później reżyserował i grał główną rolę w swoim pierwszym wielkim niepowodzeniu – sztuce teatralnej pt. „The Casual Company". To go jednak nie zraziło. Przez następne lata zbierał materiały i pieniądze na swój pierwszy film.

Wypłynął znów w 1953 roku, wraz z ze swym na wpół autobiograficznym obrazem „Glen or Glenda?", w którym z właściwym sobie, brawurowym wyczuciem smaku, poruszył kwestie transwestytyzmu i transseksualizmu. Do roli narratora opowieści zatrudnił zaś Belę Lugosiego – wielkiego węgierskiego aktora, którego lata największej **chwały**

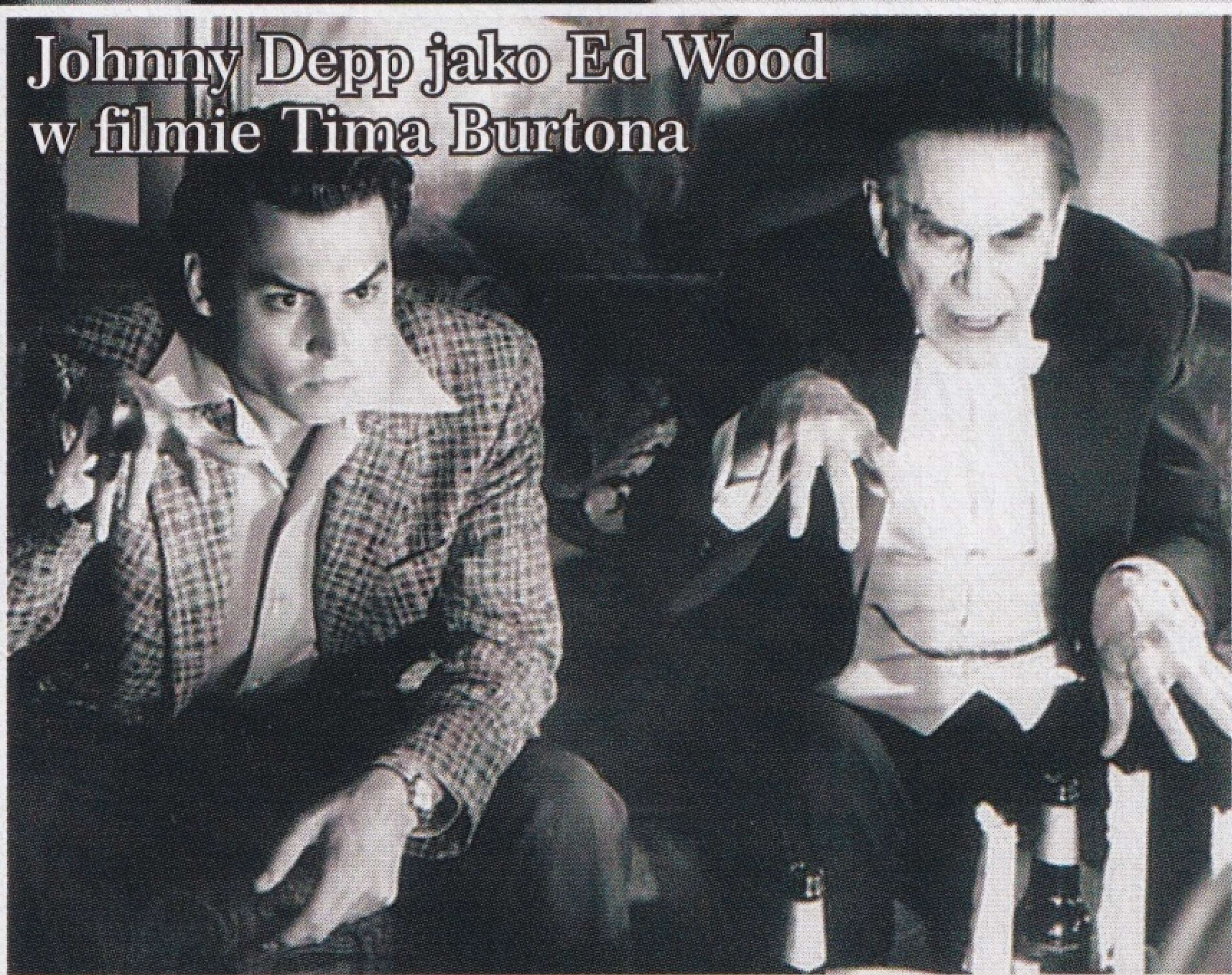




MAILA „VAMPIRA" NURMI – Pochodząca z Finlandii Vampira przez kilka lat prowadziła w Stanach telewizyjny program o grozie i masakrze. Jej kreacja i osobowość sprawiły, że już w 1954 r. nominowana została do Nagrody Emmy w kategorii „Najciekawsza Nowa Osobowość". Wampirzyca jako blada, chuda piękność o porażającym biuście i ostrym makijażu to właśnie jej pomysł – później korzystali z niego zarówno twórcy Elviry, jak i Angelica Huston w roli Mortcyji („Rodzina Addamsów"). Zagrała małżonkę Beli w „Planie 9 z kosmosu".

Vampira odmówiła wygłoszenia swoich kwestii w „Planie 9 z kosmosu", gdyż uznała je za uwłaczające jej intelektowi.

BELA LUGOSI – największy aktor, jakiego wydała węgierska ziemia. Wcielił się w pierwszego, filmowego hrabiego Draculę (1931 r.) i zrobił to tak, że jego kreacja właściwie z miejsca stała się archetypem postaci starego, potężnego wampira. Zagrał też m.in. w „Murders in the Rue Morgue", „The Black Cat" czy kultowym „White Zombie". Eda Wooda poznał pod koniec swego życia, gdy w latach 50. ubiegłego wieku borykał się z brakiem pracy i uzależnieniem od morfiny. Zagrał w trzech obrazach Mistrza – „Glen or Glenda?", „The Bride Of The Monster" oraz w słynnym „Planie 9 z kosmosu". Zmarł kilka dni po rozpoczęciu zdjęć do ostatniego ze wspomnianych filmów.



Johnny Depp jako Ed Wood w filmie Tima Burtona

należały już wówczas do przeszłości. Fakt, że Lugosi był gwiazdą kina grozy, nie obchodził Edwarda – chciał znanego nazwiska i wreszcie je miał. Lugosi, obrażony na amerykański przemysł filmowy za totalne olanie go na starość, wystąpił później w wielu innych produkcjach reżysera. Bodaj najbardziej kuriozalnym przykładem współpracy obu panów jest „Plan 9 From Outer Space", którego produkcja rozpoczęła się pięć miesięcy po śmierci Lugosiego. W filmie wykorzystano jedynie kilka sekund materiału zarejestrowanego z udziałem węgierskiego aktora. Przez resztę zdjęć rolę Lugosiego grał kręgarz żony Wooda (łatwo zorientować się, w którym momencie się pojawia, gdyż chodzi cały czas z zasłoniętą w durny sposób twarzą).

Co ciekawe, Lugosi niewiele otrzymał od Edwarda – jeśli idzie o honorarium. Nie dlatego, że reżyser był skąpy. W zasadzie wszystkie jego filmy były skandaliczne, absolutnie najgorsze we wszelkich możliwych kategoriach i nie przynosiły większych zysków. Jedynym filmem Wooda, który zarobił jakieś pieniądze, był pochodzący z 1955 roku „The Bride Of The Monster" – to ten, w którego scenie kulminacyjnej pojawia się model gigantycznej ośmiornicy (ekipa nie wzięła jednak silnika do modelu, przez co... nie, to trzeba zobaczyć samemu). Film, chociaż okazał się sukcesem kasowym, nie wzbogacił ani Edwarda, ani jego współpracowników. Reżyser sprzedał bowiem wszelkie możliwe prawa autorskie.

Wood z całą pewnością nie był typem biznesmena. Należał raczej do ludzi, którzy są w stanie pogrzebać z kretesem każde możliwe przedsięwzięcie. Ale był niesamowitym wizjonerem. Oczywiście – nie miał ani talentu do tworzenia filmów, ani jakichś sensownych środków ku temu, ale nadrabiał to wszystko niesamowitym entuzjazmem. Sekwencja, w której latające spodki krążą nad miastem? Proszę bardzo – spodki były zrobione z dwóch talerzy i na grubej nitce latały nad makietą budyneczków. Fińska aktorka, Vampira, podczas kręcenia „Planu 9 z kosmosu" odmówiła wygłaszania swoich kwestii – były dla niej po prostu zbyt głupie. To właśnie dzięki Edwardowi kolejne pokolenia filmowców wiedzą, jak nie należy pracować i co jest w ich branży złe.

Naturalnie cud się nie zdażył i Edward D. Wood Jr. był za życia wyśmiewany. Nigdy też nie doczekał się swojej płyty chodnikowej w Alei Gwiazd. Chociaż zrealizował (samodzielnie bądź w kooperacji z innymi filmowcami) jeszcze wiele projektów, znaczna część jego dorobku nie została ciepło przyjęta ani przez widzów, ani tym bardziej przez krytyków filmowych. Nie zmienia to jednak faktu, że nigdy się nie poddał. Pracował do końca życia, który zastał go w wieku pięćdziesięciu trzech lat. Jak zawsze – popijającego wódkę i z głową pełną pomysłów.

tekst: Maciej Ogiński,
zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer

„Night Of The Ghouls" (1958)
Atomic Productions, Crown International TV
Scenariusz, produkcja i reżyseria: Ed Wood Jr.

Według jednych widzów jest to kontynuacja „Plan 9 From Outer Space". Według innych – chodzi o sequel do „Bride Of The Monster". Co za różnica...

„The Sinister Urge" (1960)
Headliner Producrtions
Produkcja, scenariusz i reżyseria: Ed Wood Jr.

Film ostrzegający przed zgubnym wpływem pornografii. Co ciekawe, reżyser przemycił tu wiele scen wyuzdanej nagości.

Przyjaciele:

DOLORES FULLER – *Muza i kochanka Edwarda podczas jego pierwszych lat w Hollywood. Można uznać, że gdyby nie Dolores, Wood nigdy nie zrealizowałby swoich filmów. To ona organizowała fundusze, znajdowała plenery do zdjęć, zapewniała kostiumy i dbała o dobre stosunki filmowców z policją (większość zdjęć Ed nakręcił bez żadnego z niezbędnych w tych czasach pozwoleń). Pojawiła się w „Glen czy Glenda?" (wiele scen – zwłaszcza te, w których bohater przekonuje swoją dziewczynę, że bycie transwestytą to żadne halo – zostało żywcem wziętych z jej związku z Edem), pomagała przy „Jailbait" czy „The Bride Of The Monster". Rzuciła Wooda i skupiła się na karierze kompozytorki piosenek. Wśród artystów, dla których napisała kawałki, znajdują się zarówno Nat King Cole, jak i sam Elvis.*

CHARLES CRISWELL KING *– Criswell były telewizyjnym medium. Co tydzień nadawał ze swego obskurnego studia programy, w których przewidywał przeróżne rzeczy – za jednym razem trzęsienie ziemi w Peru, kiedy indziej pandemię cholery w Australii. Co ciekawe, niektóre z jego proroctw spełniały się. Zresztą, nie to jest ważne. Criswell był po prostu świetny w „byciu poważnym" – choćby opowiadał najgorsze kocopały, zawsze zachowywał się tak, jakby informował świat o rozpoczęciu wojny atomowej. Filmy Eda Wooda są doskonałym potwierdzeniem tej tezy.*

wielkie epidemie



Roku pańskiego 1347 do sycylijskiego portu Mesyna wpłynęła genueńska flotylla płynąca znad Morza Czarnego. Wiozła na pokadzie bombę biologiczną, jakiej świat dotąd nie widział – zarazki dżumy dymieniczej. Ani władze portu, ani nikt inny nie przypuszczał wówczas, iż w ciągu kilku lat mór zabije trzecią część populacji Starego Kontynentu!

> „Rokujemy, iż śmierć raczej nastąpi, a nie wyzdrowienie, jako iż jest to niemoc złośliwa, zdradliwa, zaraźliwa i nieprzyjazna naszym siłom życiowym"
> – Dr Parisi

Natura zabija najskuteczniej,

1/3 populacji umarła podczas epidemii „czarnej śmierci" (dżumy) w połowie XIV wieku.

550 milionów osób zaraziło się grypą „hiszpanką" w latach 1918-1920. 30 milionów zmarło.

1300 osób zmarło w latach 1974-2004 na skutek zarażenia wirusem Ebola.

choć i człowiek potrafi...

61 milionów osób zginęło podczas II wojny światowej w latach 1939-1945.

Czarna Śmierć spadła na społeczność Europy jak przysłowiowy bicz boży i tak też była postrzegana. Przesadą byłoby jednak stwierdzenie, że ludzie żyli zupełnie nieprzygotowani na epidemię. Przecież cywilizacja miała już wtedy dobre 4000 lat i tego typu zdarzenia z pewnością nie były niczym nowym. Wskazówek co do istoty plagi szukano więc w dwóch źródłach: w tekstach antycznych (o ile był do nich jakikolwiek dostęp, a zdarzało się to raczej rzadko) oraz w Piśmie Świętym – którego dostępność była całkiem spora, natomiast wartość edukacyjno-medyczna dość mierna. Fakt, że ludzie mieli informacje na temat różnych historycznych epidemii bynajmniej jednak nie szedł w parze z właściwą interpretacją ich przyczyn. W powszechnej opinii plaga stanowiła karę zesłaną przez Boga za nieposłuszeństwo jego nakazom, czyli, mówiąc krótko, za grzechy. Fakt ten wydawał się jasny dla wszystkich i nikomu nie przyszło do głowy inne tłumaczenie. Nie mówiąc już, że sam pomysł, iż choroba może być wywołana przez naturalne procesy (rozwój drobnoustrojów) bądź przenosić się z człowieka na człowieka, wzbudzał tylko uśmieszki pełne politowania ówczesnych „mędrców". Poznanie prawdy zajęło całe stulecia.

Tak więc ludzie średniowiecza nie zadawali pytania: „Dlaczego umieramy?", gdyż odpowiedź, jak im się wydawało, znali doskonale. Bóg, rozgniewany na swój lud, zsyłał na niego plagi w ramach ostrzeżenia i kary. Nie na konkretne jednostki, lecz na całe społeczeństwo za jego bezbożność. Wyjaśnienia zawarte w Biblii okazywały się mało użyteczne, gdyż jedyną radą, jaką dawała Księga, było podniesienie poziomu moralnego i religijnego ogółu – wtedy zaraza zniknie sama. Nietrudno dojść do wniosku, że to rozwiązanie mogło pomóc tylko w minimalnym stopniu...

Nieco bardziej przydatne były starożytne traktaty, często opisujące ze szczegółami wybuchy różnych epidemii. I tak na przykład w tekście Tukidydesa

Malarstwo

Wielu malarzy zafascynowanych było tematyką śmierci i zarazy – obrazy takie często przedstawiały przy okazji diabły oraz piekło, jakby dla przypomnienia, że zaraza nie spada na ludzi bez powodu, a za ich grzechy.



Danse Macabre

W średniowieczu niezwykle popularne były tzw. Danse Macabre (z franc. makabryczny taniec, taniec śmierci) – malowidła, które ukazywały szkielety i nieboszczyków wespół z żywymi, często podczas pląsów i zabawy. Miały uzmysławiać ludziom kruchość ich żywota i wszechobecność śmierci. Stanowiły swoiste przypomnienie „memento mori" – pamiętaj o śmierci – prześladowancych przez plagi i wojny.

(460-400 p.n.e.) znajdujemy opis zarazy, która nawiedziła Ateny podczas wojny ze Spartą. Nie wiemy co prawda, o jaką dokładnie chorobę chodzi, lecz z badań Tukidydesa wynika, że pojawiła się ona w Etiopii, po czym poprzez Egipt dotarła do basenu Morza Śródziemnego. Gdyby średniowieczni badacze mieli nieco bardziej otwarte umysły, być może na podstawie takiego opisu zorientowaliby się, w jaki sposób zaraza się rozprzestrzenia. Jednak ludzie średniowieczna mniejszą wagę przykładali do rozpoznawania symptomów choroby, obserwacji, terapii i profilaktyki, skupiając się tylko na duchowo-religijnych aspektach zdarzeń.



LA GRANDE DANSE
MACABRE DES HOMMES
ET DES FEMMES HISTORIE'E ET
Renouvellée de vieux Gaulois, en langage
le plus poly de nôtre tems,

Avec
Le débat du Corps & de l'Ame.
La Complainte de l'Ame damnée.
L'Exhortation de bien Vivre & de bien Mourir.
La vie du mauvais Ante-Christ.
Les quinze signes. Le Jugement.

A TROYES,
Chez JACQUES OUDOT, Imprimeur & Marchand Libraire,
demeurant ruë du Temple.

Znacznie lepiej przygotowany na nadejście plagi był Bliski Wschód. Tam społeczeństwo czerpało pełnymi garściami ze starożytnych ksiąg, które traktowano jak skarbnice wiedzy, a nie jak narzędzie szatana i herezję. Nie znaczy to bynajmniej, że tamtym regionom udało się ustrzec przed atakiem Czarnej Śmierci. Pomimo całej wiedzy teoretycznej, każda plaga zbierała tragiczne żniwo. Na przykład w 541 roku, podczas epidemi tzw. Moru Justyniana, zginęło – jak się szacuje – 40% populacji Konstantynopola, czyli około 200 000 osób. W XIV wieku, podczas epidemii dżumy, było jeszcze gorzej – śmiertelność była jeszcze większa.

Dość interesujący jest sposób, w jaki do zarazy podchodzili muzułmanie. Co prawda, podobnie jak chrześcijanie, również wierzyli, iż jest zesłana przez Boga, lecz przyjmowali ją niemal z... radością. Wszystko dlatego, że muzułmańscy duchowni przekonywali społeczeństwo, że śmierć od zarazy jest równie chwalebna jak podczas walki z niewiernymi, zaś ofiary choroby idą prosto do raju. Inna sprawa oczywiście z innowiercami – dla nich plaga jest karą za czczenie niewłaściwego boga i do raju bynajmniej nie trafią. Muzułmanie wychodzili z założenia, że przed plagą nie ma sensu uciekać, bo od wyroków boskich i tak nie ma odwołania. Można więc rzec, że do kwestii dżumy podchodzili o wiele spokojniej, choć powody, dla których tak czynili, były rozbrajające...

Zanim przejdę do szczegółów ataku dżumy na Europę, warto przyjrzeć się realiom,





„Hiszpanka"

Taką nazwą potocznie określano pandemię grypy, która w roku 1918 nawiedziła Stany Zjednoczone i Europę, a następnie błyskawicznie rozprzestrzeniła się po całym świecie.

Przypuszczalnie zaraza przyjechała na Stary Kontynent razem z amerykańskimi żołnierzami wysłanymi na europejskie fronty. Hiszpanka szalała zaledwie przez 2 lata, niemniej zabiła tak wielu ludzi, że zyskała miano największej epidemii nowożytnych czasów.

Szacuje się, że zachorowało na nią 550 milionów osób, z czego około 30 milionów zmarło. To więcej ofiar, niż pochłonęły wszystkie fronty I wojny światowej, z którą „hiszpanka" złośliwie się zbiegła.

Przez długi czas naukowcy nie mogli wykryć, czemu akurat ten szczep wirusa grypy był tak bardzo zjadliwy. Jakiś czas temu jednak udało się znaleźć próbkę feralnego mikroba i obecnie przypuszcza się, iż blokował on obronę immunologiczną ustroju, jednocześnie prowokując zbyt gwałtowną reakcję układu odpornościowego.

Wirusy grypy znane są z bardzo szybkich zmian struktury DNA, co bardzo utrudnia opracowanie skutecznych szczepionek.

w jakich przyszło żyć ówczesnym ludziom. Już w XIII wieku większość urodzajnych gruntów była użytkowana, zaś populacja coraz bardziej zbliżała się do liczby krytycznej. Po prostu większej liczby ludzi ziemia nie była w stanie wyżywić, tak więc w XIV wieku duża część społeczeństwa w mniejszym lub większym stopniu musiała stawić czoła widmu głodu. Jedne niepomyślne żniwa mogły oznaczać śmierć głodową dla całej rodziny. Ponadto, w tym czasie zaczął pogarszać się klimat – nadchodziła tzw. mała epoka lodowcowa. Często więc zbiory ledwo pozwalały przetrzymać zimę, o robieniu zapasów już nie wspominając. Spadek wydajności ziemi spowodowany był poza tym faktem zbyt częstego obsiewania pól. W połowie XIII wieku z jednego wysianego ziarna otrzymywano 6-8, a niekiedy współczynnik ten wynosił nawet 10:1. Wraz ze spadającą żyznością gruntów współczynnik zaczął maleć, aż osiągnął 2-3:1. Europa Zachodnia była skrajnie przeludniona, zaś mieszkańcy żyli pod presją coraz większego niedostatku. Wręcz idealne warunki dla rozwoju choroby zakaźnej, jaką była dżuma!

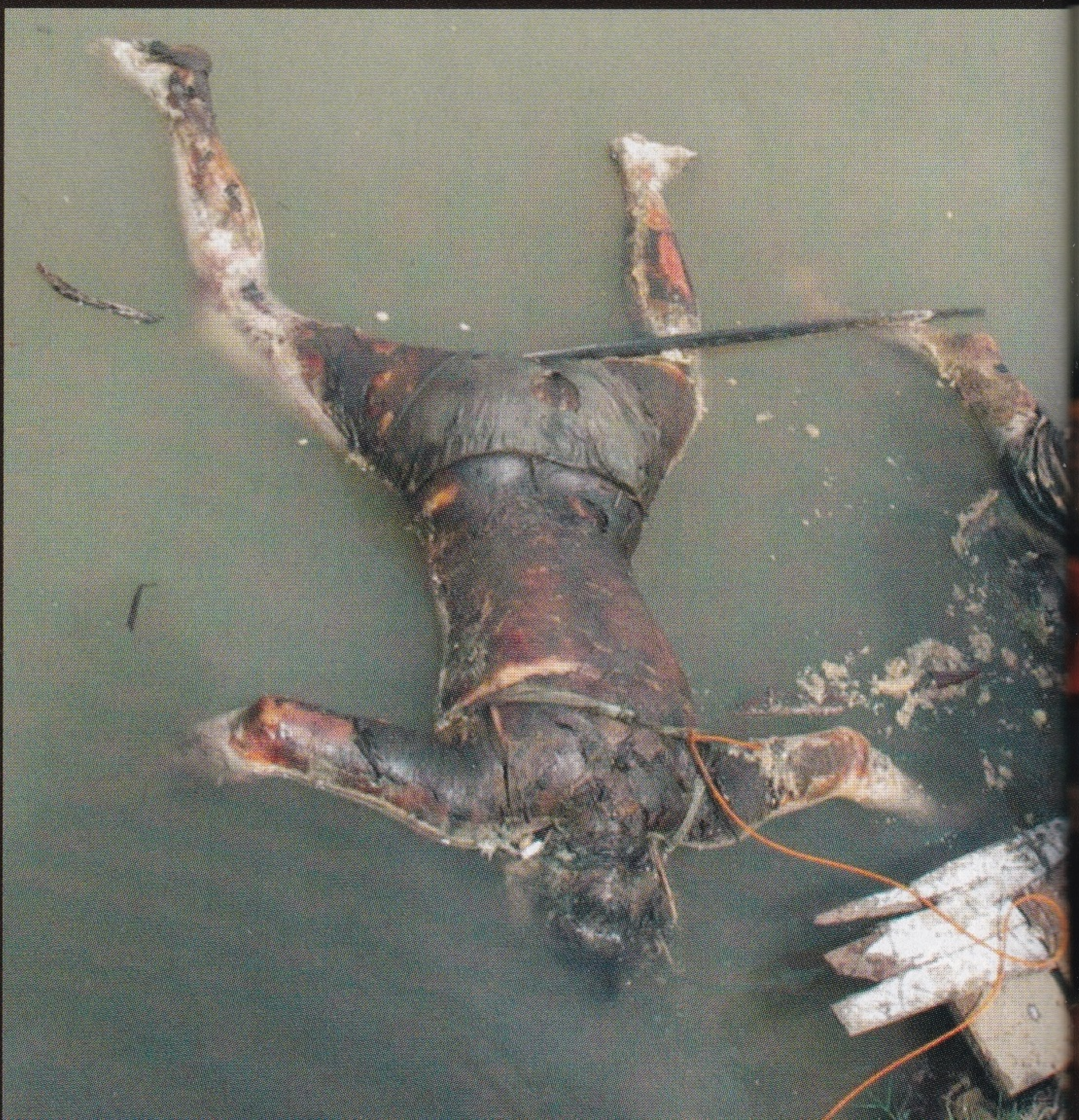
Przeważnie panoszyła się latem lub wczesną jesienią. Z nadejściem zimy znikała, by zaatakować ponownie następnej wiosny. Począwszy od feralnej epidemii w 1347 roku, a trwającej około 3 lat, dżuma systematycznie powracała mniej więcej do 6-12 lat, aż do XV wieku. Za każdym razem zabijała mnóstwo ludzi.

Przypuszczalnie dżuma wybuchła po raz pierwszy na znaczną skalę na terenach granicznych Mongolii i Chin w latach dwudziestych XIV wieku, gdzie endemicznie panowała (i panuje do dziś) wśród gryzoni. Stamtąd zaczęła się szerzyć zarówno w kierunku zachodnim, jak i wschodnim. W Chinach zaatakowała w latach 1331-1353, zabijając 65% populacji. W kierunku zachodnim posuwała się poprzez Kirgizję na Krym, zaś jej pochód był dość powolny, gdyż przemieszczała się drogą lądową. Potem zaś wpomogli ją europejscy żeglarze, znacznie ułatwiając zarazie szybkie rozprzestrzenienie się.

W latach 1345-1346 genueńczycy zostali oblężeni w Kaffie na Krymie przez wojska Dżanibeka, chana Złotej Ordy. Wśród wojsk chana wybuchła zaraza, chan kazał – w przebłysku perfidnego geniuszu strategicznego – ostrzelać miasto z katapult zwłokami zmarłych żołnierzy. Obrońcy natychmiast wyrzucili trupy do morza, lecz było już za późno... Podobny „atak biologiczny" stosowano kilkakrotnie w historii, jednym ze świeższych przykładów może być podarowanie Indianom Ameryki Północnej koców wyniesionych ze szpitala dla zarażonych ospą. Również w tym przypadku manewr okazał się przeraźliwie skuteczny.

Usiłując wymknąć się z oblężenia drogą morską, załogi genueńskich statków zawlekły dżumę do Mesyny i innych portów śródziemnomorskich, a wkrótce potem zaraza zaczęła rozprzestrzeniać się wzdłuż europejskich szlaków handlowych w zastraszającym tempie. Pojawiła się w Konstantynopolu, Aleksandrii oraz na Cyprze. W tym samym roku dotarła do portów Zachodu, gdzie, oprócz Mesyny, zaatakowała Genuę, Wenecję, Pizę, Florencję oraz Marsylię. Lecz to nie wszystko – bardzo szybko wybuchy epidemii zanotowano także w Kairze, Antiochii, Tunisie. Rok później przeniknęła w głąb kontynentu, atakując miasta włoskie i Francję (Montpellier, Narbonne, Carcassonne, Tuluza, Montauban, Bordeaux i Awinion). Z miejsca na miejsce przenosiła się niezwykle szybko, co dowodzi, jak wielki musiał wtedy panować ruch na lądowych szlakach handlowych Europy. Bardzo szybko rozszerzyła się na całą Francję wzdłuż wielkich rzek: Rodanu, Sekwany i Renu. Dotknęła Gandawę, Brugię, Ypres, jak również Antwerpię i Brukselę w Niderlandach. Następnie wzięła szturmem Paryż oraz północną część kraju, a w końcu przekroczyła kanał La Manche i zaatakowała wyspy brytyjskie, nawiedzając Brystol, Londyn i Plymouth. Nie ustrzegła się nawet daleka północ Europy – ofiarą dżumy padło norweskie miasto Bergen, a potem, w 1350 roku, Szwecja. W latach 1348-1350 zaraza przeniosła się na Wschód, pustosząc Szwajcarię i Niemcy, zaś w 1351 roku dotarła do Brandenburgii. Wreszcie rok później skierowała się ku Rosji, potem dorzeczu Wołgi i Ukrainie. Tam też, na Krymie, zakończyła swój pochód w tym samym miejscu, gdzie wybuchła zaledwie 5 lat wcześniej.

Po ustąpieniu plagi kościół katolicki podjął się ciężkiego zadania oszacowania strat. Papież Klemens VI (1291-1352) ocenił, że zabrała 23 840 000 osób z liczącej wówczas 75 milionów ludności Starego Kontynentu. Aby dobrze wyobrazić sobie rozmiary tej katastrofy, trzeba posłużyć się porównaniami. Dzisiejsze Stany Zjednoczone musiałyby utracić 84 miliony obywateli w ciągu pięciu lat. Unia Europejska 104 miliony, zaś Chiny 310 milionów osób. Podobna katastrofa na skalę globalną musiałaby zabić





Trupia czaszka

Ludzie nie lubili od wieków wielu zwierząt. Jednych ze względu na złowrogi wygląd – jak ta ćma „trupia główka", innych przez durne przesądy, vide czarne koty...

Śmierć powszednia...

To makabryczne zdjęcie wykonano w kilka dni po przejściu tsunami, które nawiedziło Azję południowo-wschodnią pod koniec grudnia 2004 roku. Jest i tak najmniej szokujące z tych, które udało mi się znaleźć.

Ludzie żyjący w minionych epokach byli narażeni na podobne widoki praktycznie cały czas: wojny, epidemie, rozboje, kataklizmy – wszystkie te zdarzenia pozostawiały wokół stosy trupów. Nic dziwnego, że mieli do śmierci nieco inne, bardziej osobiste podejście niż ludzie współcześni, którzy takich doświadczeń raczej nie miewają. Stąd średniowieczna fascynacja śmiercią oraz jej fizycznymi objawami, np. rozkładem.



prawie 1,9 miliarda ludzi, co równałoby się całkowitemu wymarciu ogółu populacji Indii i Chin.

Różne miasta europejskie doświadczyły dżumy z różną intensywnością. Bardzo ciężko na przykład została przetrzebiona Wenecja, gdzie zmarło 90 000 ze 150 000 mieszkańców. Dla kontrastu, w Mediolanie zmarło „zaledwie" 15 000 na 120 000. Do dziś nie wiadomo dokładnie, dlaczego tak się stało, choć można przypuszczać, iż było to zasługą autokratycznego rodu rządzącego Mediolanem, któremu z większą łatwością przyszło kontrolować przepływ ludności niż innym, bardziej liberalnym miastom włoskim. Tak czy inaczej, suche liczby nie dają dostatecznego pojęcia o druzgocącej skali śmiertelności. W Londynie, na przykład, w ciągu zaledwie dwóch miesięcy roku 1348, na cmentarzu miejskim pochowano 2006 osób, czyli dziennie odbywały się 34 pogrzeby. Biorąc pod uwagę krótkość wiosennego dnia, pogrzeby następowały co 20 minut. Ale to i tak nic w porównaniu z tym, co działo się później – między czerwcem a wrześniem dziennie umierało w Londynie 290 osób! Zakładając, że dzień trwał 12 godzin, na jednego nieboszczyka przypada... 2,5 minuty.

Skutki epidemii były długofalowo fatalne dla społeczeństwa. Niektóre zawody praktycznie przestały istnieć, gdyż 90% ich przedstawicieli zmarło. Równie tragiczna dżuma okazała się dla kościoła, który poświęcił całe dziesięciolecia na kształcenie kadry na prowincji. W kilka lat ponad połowa z tych wyedukowanych ludzi zmarła, pozostawiając diecezje puste. Odrobienie strat zajęło ponad 100 lat... Dżuma doprowadziła do swoistego „cofnięcia się" cywilizacji. We Francji, na przykład, już w 1300 roku wyparto wilki daleko na północ. Zaś w roku 1420 na powrót napotykano je tuż pod Paryżem... Dla tych, którzy przeżyli, zaraza okazała się jednak dość łaskawym zjawiskiem – dzięki hekatombie, jaką spowodowało, wreszcie przestało brakować ziemi, zboża, domostw. Teraz wystarczyło zagodpodarować to, co pozostało. Wielu kupców i rolników paradoksalnie wzbogaciło się znacznie w okresie, który nastąpił po ustąpieniu Czarnej Śmierci.

Wróćmy jednak do lat, kiedy plaga szalała po Europie. Jak na nią reagowali prości ludzie? Jak usiłowali z nią walczyć? Jak zachowywali się w obliczu nieuchronnej śmierci?

Jak to zwykle bywa w sytuacjach zagrożenia, nastąpiło spore rozluźnienie obyczajów. Co prawda dość rzadko zdarzały się przypadki jawnego gwałcenia prawa (z tymi władze rozprawiały się szybko i krwawo), jednak ludzie żyli zgodnie z dewizą: „Jedz, pij i wesel się, bo jutro pomrzemy". Dość radykalna odmiana „carpe diem", można rzec. Wielu nie dbało o żadne rygory czy normy – zarówno mężczyźni, jak i kobiety, nie zważając na cześć i opinię innych, tarzali się w rozpuście. Hulaszczy tryb życia stał się wizytówką tamtych lat. Bo w końcu po co się przejmować takimi drobnostkami jak opinia sąsiada, skoro jutro być może umrzesz, wrzucą twoje truchło do zbiorowej mogiły i przysypią niegaszonym wapnem...

Stale rosła popularność przerażających przedstawień Tańca Śmierci (z franc. Danse Macabre, z niem. Totentanz). Na nagrobkach motywy rozkładu ciała i innych obrzydliwych realiów związanych z grobem zaczęły przeważać nad scenami związanymi ze zmartwychwstaniem i życiem wiecznym. Chora fascynacja śmiercią i jej najbardziej odrażającymi obliczami zawładnęła ludźmi na długie dziesiątki lat.

Innym znakiem rozpoznawczym czasów plagi byli tzw. flagellanci, inaczej biczownicy. Grupy fanatycznych mnichów (ale nie tylko) przemieszczały sie z miasta do miasta, ostentacyjnie umartwiając się i chłoszcząc po nagich plecach. Opis tego typu praktyk podaje Chronicon Henrici de Hervordia: „Każdy bicz był pałką, a z jej wierzchołka zwisały trzy węźlaste rzemienie. Przez środek każdego węzła prze-

Współczesna zaraza

Ebola – wirus, o którym marzą terroryści i przed którym drżą wszystkie organizacje zdrowotne. Odkryty w 1976 roku w Kongo, nazwę otrzymał od rzeki przepływającej w pobliżu miejsca, w którym go zdiagnozowano po raz pierwszy. Powoduje gorączkę krwotoczną, atakuje zaś ludzi oraz inne naczelne.

Jak się jednak okazuje, w porównaniu z wielkimi plagami w historii świata Ebola wypada raczej blado. Statystyki donoszą o „zaledwie" 1300 przypadkach śmiertelnych. Chociaż, z drugiej strony, 1300 z 1800 zarażonych to bardzo wysoki próg śmiertelności...





Trąd

Najstarsze informacje o trądzie mają ok. 4000 lat i pochodzą z Egiptu i Mezopotamii. Trąd jest chorobą zakaźną, którą wywołują bakterie pokrewne prątkowi gruźlicy. Występuje przede wszystkim w krajach tropikalnych i subtropikalnych, rzadziej w Europie. Jest to choroba skóry i zakończeń nerwowych, bardzo mało zaraźliwa, przy czym zakaźne są tylko niektóre jej odmiany. Zarażenie następuje drogą kropelkową lub przez krew przy dłuższym kontakcie z chorym. Przez samo dotknięcie nie można się zarazić, wystarczy przestrzegać podstawowych zasad higieny.

Wylęganie się choroby trwa od 9 miesięcy do 15 lat. Objawem są twarde obrzęki, bogate w bakterie. Mogą się one otworzyć, prowadząc do poważnych zniekształceń. Trąd atakuje głównie nos, uszy, dłonie, stopy. Nerwy zostają zniszczone przez bakterie, na skutek czego chorzy mają zaburzenia czucia lub nie mają go wcale. Jest to przyczyną powikłań, których skutki są często groźniejsze niż sama choroba – następują oparzenia i zranienia, następnie zakażenia i ropienie ran, co powoduje stopniowy rozpad ciała. Stąd przyczyną śmierci są najczęściej powikłania wynikające z nieleczonego zakażenia ropnego (o ile odizolowani od rodzin i społeczeństwa, niezdolni do pracy chorzy nie umrą wcześniej z głodu). Leczenie skutków choroby zwykle umożliwia przeżycie, choć oczywiście nie przywraca utraconych części ciała.

wleczono w obie strony dwa ostre niby igły ćwieki, tak że wszystko razem miało kształt krzyża, którego końce wychodziły na wierzch poza ów węzeł na grubość ziarna pszenicy, choć niekiedy nieco mniej. Tymi to biczami smagali gołe ciała, póki poranione i opuchnięte nie spłynęły krwią tryskającą na pobliskie ściany. Nieraz ćwieki owe, jak sam widziałem, wrzynały im się przy biczowaniu tak głęboko w skórę, iż trzeba było czasem więcej niźli dwóch szarpnięć, żeby je wyciągnąć". Praktyki flagellantów miały na celu odwrócenie gniewu bożego od ludu, nie cieszyły się jednak aprobatą kościoła. W wielu miejscach wręcz zabraniano im tego typu wystąpień, choć zazwyczaj zakazy niewiele dawały. Społeczeństwo przyjmowało wybryki biczowników różnie – jedni uważali ich za niebezpiecznych wariatów zakłócających porządek, inni za ludzi świętych, poświęcających się dla dobra ogółu. Jak wspominają przekazy: „Głupie niewiasty trzymały w pogotowiu szmaty do ocierania onej krwi, a potem smarowały sobie nią oczy, powiadając, iż ma moc cudotwórczą".

Ludzie usiłowali sobie radzić z zarazą również na inne sposoby. Popularne było szukanie kozłów ofiarnych – grup społecznych, które jakoby były odpowiedzialne za rozgniewanie Boga i wywołanie zarazy. W pierwszej kolejności, jako innowiercy, oskarżani byli Żydzi. Historia odnotowała bardzo wiele przypadków pogromów, Żydzi byli prześladowani w wyjątkowo okrutny sposób – wysiedlani, bici, mordowani, czasem nawet paleni na stosach. Oprócz Żydów, pospólstwo lubiło również prześladować prostytutki oraz homoseksualistów, twierdząc, iż niszczą moralność narodu i wzbudzają gniew boży.

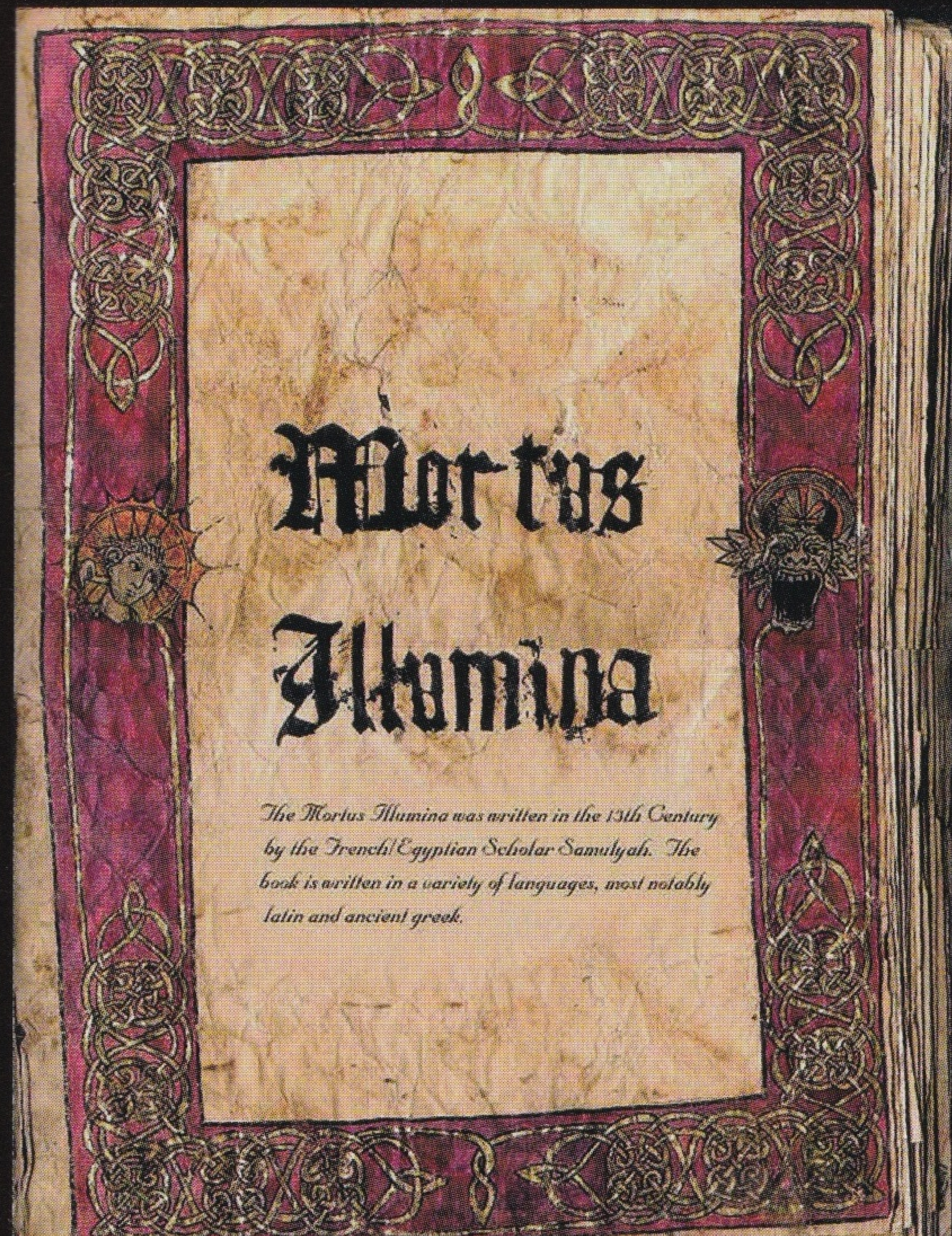
Czas najwyższy przyjrzeć się teraz nieco bliżej samej dżumie. Pod względem naukowym sklasyfikowana została w roku 1894 wraz z odkryciem jej bakterii. Jest to zasługą Alexandre Yersina, szwajcarskiego lekarza i bakteriologa, który podczas epidemii w Hongkongu odkrył pałeczkę dżumy oraz opracował metodę uzyskiwania surowicy. Yersin sklasyfikował trzy rodzaje choroby: dżumę dymieniczą (od dymienic, czyli zmienionych chorobowo węzłów chłonnych), dżumę posocznicową (podczas której bakterie obecne są we krwi) oraz dżumę płucną (bakterie namnażają się w płucach). Wszystkie trzy schorzenia wywoływane są przez ten sam zarazek – Yersina Pestis – występujący zazwyczaj wśród szczurów i innych gryzoni. Choroba przenoszona jest pomiędzy zwierzętami przez pchły, zaś ludzi atakuje przeważnie wtedy, gdy większa część populacji szczurów wymrze i dżuma musi „szukać" nowych żywicieli.

Przypuszcza się, iż najczęściej występującą formą moru w roku 1347 była dżuma dymienicza. Po ukąszeniu człowieka przez pchłę-nosiciela następuje okres wylęgania (2-8 dni). Później pojawia się bardzo wysoka gorączka, podniecenie ruchowe, gwałtowne wymioty, zawroty głowy, nadwrażliwość na światło i dotkliwe bóle nerek. Chory staje się odrętwiały i apatyczny. Po 2-3 dniach węzły chłonne obrzmiewają raptownie, dochodząc do wielkości kurzego jaja, a nawet jabłka. Obrzmienia te (dymienice) sączą się i rozmiękają, sprawiając wielki, rwący ból. Czasem na skórze pojawiają się też czerwone plamy. Około 25-30% chorych zdrowieje po 8-10 dniach, pozostali umierają z powodu wyczerpania, niewydolności serca lub krwawień wewnętrznych.

Świadomość, czym jest dżuma i jak się przed nią bronić, powolutku przebijała się przez średniowieczną ignorancję i ludzie zaczęli stosować środki zapobiegawcze. Przede wszystkim, usiłowano monitorować szerzenie się choroby poprzez kontrolę przepływu ludności i dóbr materialnych. Wprowadzono kwarantannę dla osób przyjezdnych, świadectwa zdrowia, poprawiono stan sanitarny wielu miast. Pomijam tutaj środki zaradcze czysto duchowe, jak pielgrzymki, procesje i wspólne modlitwy – skupmy się na aspektach czysto medycznych.

Ludzie miewali przeróżne pomysły. Czasem, na przykład, gdy wybuchała zaraza, usuwano z miasta wszystko, co cuchnęło, gdyż wierzono, że zarazę wywołuje złe (morowe) powietrze. Czystki takie obejmowały nie tylko rzeczy śmierdzące sensu stricte (śmiecie, odpady z garbarni, rzeźni itp.), lecz również rzeczy „śmierdzące moralnie", jak ladacznice i włóczęgów. Zabobony królowały wszędzie, co ciekawe, nie tylko wśród najbiedniejszych i najmniej wyedukowanych.





Podczas gdy klerycy całą winę zrzucali na barki bezbożności narodu, a lekarze twierdzili, iż obserwacja i doświadczenie są bez wartości, i bawili się w niekończące się filozoficzne dysputy, najwięcej zdrowego rozsądku wykazali... urzędnicy miejscy. Zwrócili oni uwagę na jasny i jednoznaczny charakter objawów choroby. Doszli do wniosku (alleluja!), iż jest ona zaraźliwa i że może przenosić się za pośrednictwem ludzi oraz przedmiotów. Postanowiono więc wprowadzić szereg środków zaradczych.

Pierwszą przydatną rzeczą okazały się świadectwa zdrowia wydawane przez komisje lekarskie. Gdy u bram miasta stawał ktoś posiadający ważne świadectwo, można było przypuszczać, iż nie jest zarażony (wyjeżdżając ze swojego regionu był jeszcze zdrowy, natomiast szansa zarażenia po drodze nie była duża, gdyż dżuma szczególnie upodobała sobie wielkie skupiska ludzi). Osobnik ów, tak czy inaczej, musiał przejść kwarantannę trwającą 7-20 dni. Gdyby jednak nie miał świadectwa zdrowia, byłby pod obserwacją aż 40 dni!

Do niedawna każde miasto rządziło się swoimi własnymi prawami. Plaga wymusiła wspólne przedsięwzięcia, spowodowała też, że władze musiały zawiadamiać się o wybuchu epidemii. A przynajmniej powinny tak robić, gdyż w praktyce często zdarzało się, że władze miejskie usiłowały zbagatelizować pierwsze objawy epidemii czy wręcz je ukryć.

Powstały specjalne komisje zdrowotne, które badały mieszkańców i szukały objawów choroby. Ich uprawnienia były z czasem coraz większe, wszechmocni lekarze mieli prawo wtrącać się w najdrobniejsze aspekty życia codziennego, co wcale nie podobało się ludziom. Przeważnie, gdy w jakiejś rodzinie wykryto przypadek zarażenia dżumą, poddawano kwarantannie całe domostwo, skazując w ten sposób jego mieszkańców na śmierć. Palono pościel po chorych, często również meble i wszelkie inne przedmioty osobistego użytku. Modne było rówież okadzanie dymem, który miał likwidować morowe powietrze i wypędzać „miazmaty".

Inną metodą izolowania było wywożenie chorych do lazaretów pod murami miasta, gdzie ryzyko przeniesienia choroby na innych było mniejsze. Pobyt w lazarecie zazwyczaj oznaczał śmierć w fatalnych warunkach, choć zdarzały się przypadki ozdrowienia. Ci, którzy przeżyli, mieli dużo szczęścia, gdyż raz uodpornieni na chorobę, przeważnie byli już bezpieczni.

Władze szybko zauważyły, że działalność komisji lekarskich to znakomity pretekst do rozciągnięcia daleko posuniętej kontroli nad społeczeństwem. Pod pozorem dbania o zdrowie można się było bowiem wtrącać we wszytko, badać, obserwować i szpiegować. Wiele instytucji i zwyczajów wprowadzonych wówczas funkcjonowało potem przez wiele stuleci, pomagając pacyfikować społeczeństwo. I tak na przykład większość miast włoskich wprowadziła dość szybko ustawę o obowiązkowym zgłaszaniu wszelkich zgonów. Zwłoki były badane w celu ustalenia, czy śmierć nastąpiła na skutek ataku dżumy, czy też z innych powodów. Tego typu procedury bardzo nie podobały się obywatelom – nie chcieli, by obcy lekarze badali ich zmarłych bliskich, poza tym w przypadku wykrycia moru zwłoki były chowane w zbiorowych mogiłach, a taki niechrześcijański pochówek był trudny do zniesienia dla rodziny. Zdarzały się nawet przypadki bezprawnych ekshumacji zwłok – bliscy wykopywali je po kryjomu, by pochować godnie, demonstrując pogardę dla ryzyka zarażenia się chorobą. Ciekawe, że kroniki przypisują tego typu honorowe zachowania przeważnie biednym, podczas gdy bogatym wytyka się bezduszność i zobojętnienie.

Profilaktyka pociągała za sobą olbrzymie koszty i wymagała rozbudowanej infrastruktury, niemniej przez 100 lat od wybuchu plagi większość krajów Europy dorobiła się stosownych struktur. Najszybciej proces ten przebiegał w miastach włoskich, stosunkowo najdłużej broniła się przed nim Anglia. Dlaczego? Ponieważ urzędnicy posiadający na Wyspach dużą władzę wcale nie mieli ochoty dzielić się nią z komisjami lekarskimi...

Pomimo trzystu lat obserwacji i praktyki, ludziom nie udało się ani znaleźć lekarstwa na dżumę, ani wypracować skutecznych środków zapobiegania epidemiom. Co więcej, do samego końca często względy polityczne i handlowe okazywały się ważniejsze niż zdrowy rozsądek. Wiele państw nie miało ochoty przyznawać się, że panuje u nich zaraza. W roku 1630, na przykład, lekarz z miasta Busto Arsizio, który oficjalnie stwierdził wybuch epidemi, został zastrzelony! Również prości ludzi często usiłowali zataić obecność moru w nadziei, że tak będzie lepiej i ze strachu przed konsekwencjami kwarantanny.

Czarna Śmierć odcisnęła trwałe piętno na kulturze europejskiej. Szok wywołany jej nagłym nadejściem i systematycznymi nawrotami był olbrzymi, widoczny bardzo wyraźnie w sztuce: literaturze, malarstwie, a nawet budownictwie. Dżuma zaczęła zanikać mniej więcej 300 lat po pierwszym ataku, z czasem jej miejsce jako dyżurnego mordercy zajęła ospa, odra oraz... syfilis. Obecnie można śmiało stwierdzić, iż dżuma i morowe powietrze nam nie straszne, co nie znaczy bynajmniej, że żadne epidemie już nie grożą ludzkości. Co prawda, nauka i medycyna są nieporównywalnie bardziej rozwinięte, lecz gdyby doszło teraz do epidemii na wielką skalę, zapewne reakcje mas i pewne mechanizmy społeczne byłyby bardzo podobne do tych ze średniowiecza. Natura ludzka pozostaje bowiem niezmienna...

tekst: Piotr Moskal,
zdjęcia: arch. Wydawnictwa Bauer

Pan życzy medykament?

Średniowiecze oferowało chorym cały wachlarz różnorodnych specyfików, które miały jakoby leczyć dżumę lub łagodzić jej przebieg. Skład większości z nich jeży włosy na głowie, a w najlepszym przypadku wywołuje uśmiech politowania.

Podstawowymi składnikami ówczesnych medykamentów były: ruta, rozmaryn, cebula, ocet winny, piołun i różne opiaty. Medycy zalecali też rozmaite amulety zawierające (!!!) arszenik, rtęć oraz cynę. Trzciny te miały „wyciągać" chorbę z ciała na zasadzie „podobne łączy sie z podobnym". Z tego samego względu stosowano jad żmii, skorpionów i ropuch.

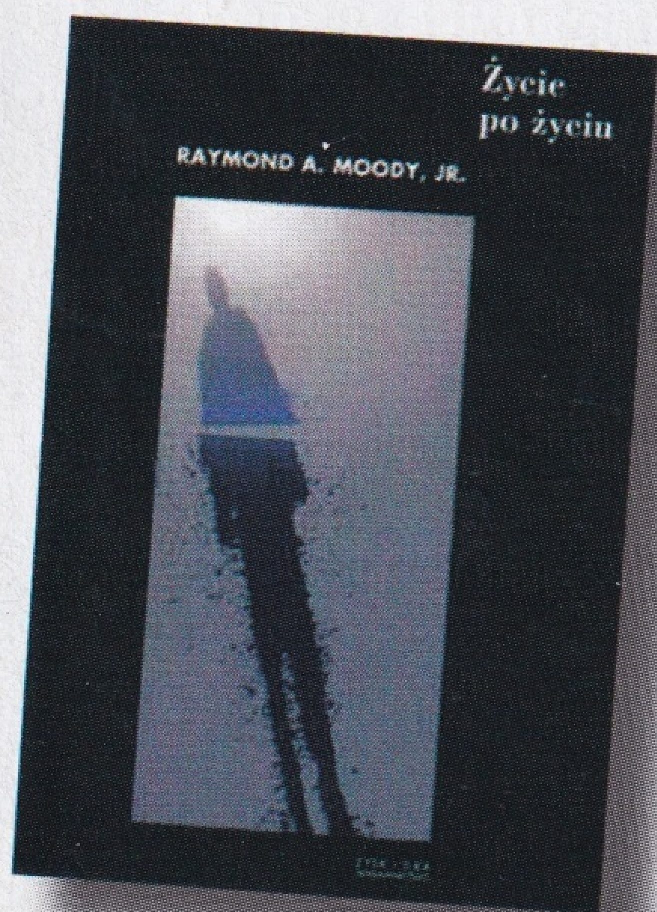
Inne popularne środki sporządzano na bazie sproszkowanych końskich kopyt, koralu, oczu i szczypców kraba, terpentyny, smalcu, melasy, a nawet... sadzy!

PIEKŁO I NIEBO

Choć każdy z nas wolałby trafić do Królestwa Niebieskiego, to jednak kraina Lucyfera okazuje się terenem dużo ciekawszym – także dla wszelkiem maści twórców. Zło jest – jak wiadomo – bardziej fotogeniczne...

Życie po śmierci?

Bestsellerowa książka R. Moody'ego „Życie po życiu" dała argumenty zwolennikom tezy, iż śmierć nie jest końcem istnienia. Moody zapisał wspomnienia wielu osób, które przeżyły śmierć kliniczną. Mówiły one przede wszystkim o dwóch rzeczach: unoszeniu się ponad własnym, martwym już ciałem, oraz o czekającym na nich świetlistym tunelu. Powszechny był też żal umierających, iż uratowani przez lekarzy, musieli wracać do życia doczesnego.



Przedstawiciele niemal wszystkich kultur i cywilizacji wyobrażali sobie, że śmierć nie jest końcem naszej egzystencji, lecz tylko końcem pewnego etapu. Po śmierci natomiast na człowieka czekał los, o którym nikt tak naprawdę nie mógł opowiedzieć z własnego doświadczenia, ale o którym wiele spekulowano. Charakterystyczny jest jeden fakt, wspólny wszystkim kulturom: opisy piekła są o wiele bardziej przekonujące oraz realistyczne. Może dlatego, że potwierdza on towarzyszącą nam przez całe życie prawdę: dużo łatwiej jest skrzywdzić drugiego człowieka niż go uszczęśliwić.

Chrześcijaństwo

W obrębie religii chrześcijańskiej (oraz licznych towarzyszących mu herezji i odłamów) o kwestiach życia pozagrobowego dyskutowało się często oraz z zapałem. Może dlatego, że w chrześcijaństwie kwestia nagrody za dobre uczynki oraz kary za wyrządzone zło odgrywa ogromną rolę. Artyści, teologowie oraz kaznodzieje lubowali się w wymyślnym przedstawianiu mąk piekielnych czyhających nie tylko na tych, którzy odrzucają Boga, lecz też na tych, którzy negują władzę katolickiego kościoła. Szerzenie opowieści o grozie mąk piekielnych było jednym z elementów mających zastraszyć ludzi i podporządkować ich katolickim hierarchom. W tej chwili problem piekła oraz nieba zszedł na daleki plan, a wielu teologów uważa, że piekło jest niczym innym, jak utratą możliwości oglądania Boga, czyli cierpieniem w tym wypadku jest po prostu brak nadziei na szczęście.

Jednak z punktu widzenia tego artykułu dużo bardziej interesują nas antyczne, średniowieczne i renesansowe wyobrażenia życia pośmiertnego, gdyż były to wyobrażenia niezwykle obrazowe, a przy tym odwołujące się do najniższych uczuć, takich jak strach czy obrzydzenie. Przy tym były to wizje pełne nieukrywanego (tak zresztą charakterystycznego dla chrześcijaństwa) pseudoreligijnego sadyzmu.

Piekło

Kto trafi do piekła? Już święty Paweł informuje o tym dość dokładnie. Otóż według niego Królestwa Niebieskiego nie zaznają nigdy: „Rozpustnicy, bałwochwalcy, cudzołożnicy, homoseksualiści, złodzieje, pijacy, oszczercy, magowie, zawistnicy, ludzie kłótliwi, rozwiąźli i chciwi". O tym, kto znajdzie się w piekle, a kto w niebie lub czyśccu, miały decydować zarówno sąd odbywający się zaraz po śmierci człowieka, jak i Sąd Ostateczny.

Żyjący na przełomie II i III wieku chrześcijański filozof Tertulian pisał: „Warto podziwiać komediantów w ogniu skaczących! Mistrz w powożeniu rydwanem piec się będzie w ognistym kole, gimnastycy wywijać będą młynki nie na dziedzińcu sportowym, ale w płomieniach". Z kolei święty Augustyn uważał, iż do piekła trafią również nieochrzczone dzieci i radował się wizją pieczonych w ogniu niemowląt. W 1149 roku irlandzki mnich Tundal napisał jedną z najpopularniejszych ksiąg dotyczących wizji piekła. Opowiedział w niej wydarzenia, których jakoby sam był świadkiem. Tundal widział morderców prażących się na ruszcie, diabły z żelaznymi hakami przerzucające niewiernych i heretyków z jednego miejsca tortur na drugie, górę, której jeden stok buchał płomieniami, a na drugim szalały burze gradowe. Mnich znalazł się nawet w trzewiach ogromnej bestii – Acherona – gdzie pastwiły się nad nim lwy, wściekłe psy i węże, palił go ogień, mroził chłód, a diabły okładały kijami. Potem, obdarzony niewątpliwie plastyczną wyobraźnią Tundal, spotkał ptaszysko z żelaznym dziobem pożerające nieczystych kapłanów oraz zakonnice. Ludzie ci następnie byli przez ptaka wydalani do lodowatego jeziora, gdzie w bólach rodzili węże. W Dolinie Ogni irlandzkiego mnicha czekało kucie na wielkim, diabelskim kowadle, aż wreszcie trafił do samej otchłani, gdzie piekielny władca – Lucyfer – leżąc na rozpalonym do czerwoności węglu, wsysał i przeżuwał ludzkie dusze. Pochodzący z XIV wieku zbiór moralizujących anegdot, zatytułowany „Exempla", opowiada między innymi o dziewczynce obserwującej piekielne tortury swej matki, która pięćset razy dziennie była prażona w płomieniach, potem kąpana w lodowatej wodzie, a jej ciało obgryzały gady.



Twórcą niezwykle głośnej wizji piekła był żyjący na przełomie XIII i XIV wieku Dante Alighieri. W poemacie zatytułowanym „Boska komedia" opisał swą podróż do dziewięciu kręgów piekielnych.

W okresie kontrreformacji sadystycznie barwne i dynamiczne wizje piekielnych cierpień niemal zniknęły. Piekło było przedstawiane jako



Odpowiednia kara czekała oczywiście także na pospolitych złodziejaszków

Piekło Dantego

Przed samymi bramami piekła znajdował się przedsionek, w którym spędzali wieczność ludzie, którzy w nic się nigdy nie angażowali, nawet w życie. Dalej toczyła swe wody rzeka Acheron (przez którą przewoził dusze Charon), a za nią leżała Otchłań. Tam przebywali niektórzy poganie (między innymi Homer oraz Wergiliusz) – osoby cnotliwe, lecz nieochrzczone. W Otchłani nie poddawano nikogo torturom. W kolejnych czterech kręgach piekła zaznawano już cierpień, gdyż przebywali tam: lubieżnicy, żarłocy, skąpcy i rozrzutnicy oraz ludzie gniewni i posępni. Za tymi czterema kręgami leżał śmierdzący, bagnisty Styks, będący jednocześnie fosą Grodu Szatana. Tuż za bramami tego grodu znajdowało się miejsce kaźni dla heretyków, którzy płonęli w wiecznym ogniu na rozpalonych grobach. Za szóstym, heretyckim kręgiem, płynęła kipiąca krwią rzeka Flegeton, w której odmętach zanurzeni byli mordercy, tyrani, grabieżcy oraz bandyci. W siódmym kręgu piekieł znajdował się las samobójców, a za nim pustynne ugory, na których cierpieli lichwiarze, bluźniercy oraz homoseksualiści. Ósmy krąg – nazywany Malebolge –był miejscem kaźni stręczycieli, uwodzicieli, pochlebców, skorumpowanych księży, fałszywych proroków oraz wróżbitów. Niektórzy z nich grzęźli w ekstrementach, inni wisieli głowami w dół, a płomienie przypalały im stopy, jeszcze inni snuli się z głowami obróconymi o 180 stopni (tak że łzy spływały im po pośladkach!). Tu również diabły wrzucały do kotłów z kipiącą smołą łapowników oraz złodziei. W Malebolge Dante, według swego opisu, zobaczył nie tylko płonącego w ogniu Odyseusza, ale nawet samego Mahometa, który tutaj jest okaleczony mieczem demona. Dziewiąty – najniższy krąg piekieł – Dante zarezerwował dla zdrajców, a wśród nich dla największego zdrajcy – Szatana. Demon, który zdradził Boga, tkwił zamknięty w bryle lodu i bezustannie płacząc, pożerał cienie Judasza Iskarioty, Brutusa oraz Kasjusza.

Islam

Religia ta powstała na bazie judaizmu oraz chrześcijaństwa, a dzięki prorokowi Mahometowi i jego następcom stała się bardzo szybko jednym z najpotężniejszych wyznań świata. Zasady islamu zostały przedstawione w powstałym po śmierci Mahometa Koranie (zbiorze objawień oraz dogmatów). Raj islamski jest opisywany jako ogród, w którym Bóg umieścił pierwszego człowieka i który jest również nagrodą dla wierzących, postępujących zgodnie z boskimi nakazami. Wizja tego raju została ukazana Mahometowi podczas jego Nocnej Podróży. Za strażnika raju jest uważany potężny anioł Ridwan, natomiast żyją tam również piękne czarnookie dziewice – hurysy, będące nagrodą dla wiernych. Jednak jeden z odłamów islamu odrzuca wszelką cielesność i hurysy traktuje jak alegorie rozumu, stanów mistycznej ekstazy oraz emanację atrybutów Boga.

Źli muzułmanie lub niewierni nie mają szansy na raj. Zostaną zesłani do podzielonej na trzy kręgi Gehenny (czyli Doliny Jęku). Pierwszy krąg jest przeznaczony dla tych, którzy zbłądzili (oni też otrzymają szansę odkupienia), do drugiego oraz trzeciego kręgu trafiają ludzie, którzy nie zaufali słowom Koranu oraz ci, którzy wierzyli w wielu bogów. W islamie pojawia się również kraina Al-Araf – odpowiednik czyśca, która oddziela błogosławionych od potępionych. Zwykle przedstawiano ją jako wysoką górę lub warowny zamek.

Sądowi Ostatecznemu zostanie poddany każdy człowiek, a oceny dokona sam Bóg. W tym celu posłuży się księgami czynów ludzkich, zapisywanymi przez aniołów. Czyny te będą ważone na wadze: przewaga dobrych czynów oznaczać będzie życie wieczne w raju, przewaga złych czynów — potępienie w piekle. Każda dusza będzie musiała przejść próbę na moście nazywanym sirat (most ten jest „cieńszy od włosa i ostrzejszy od miecza"). Komu nie uda się go pokonać, spadnie na zawsze w czeluście piekielne.



Tak wyobrażano sobie męki tych wszystkich, którzy kupczyli godnościami i świętościami...

miejsce pełne nędzy, smrodu, wilgoci i nieczystości. Potępieni kłębili się tam i tłoczyli wśród odchodów oraz robactwa, a ich ciała były zdegenerowane, wypaczone, sflaczałe i odrażające. Ta jezuicka wizja piekła miała oddziaływać przede wszystkim na ludzi bogatych. Dla nich piekło miało przypominać dzielnice nędzy, tak charakterystyczne dla renesansowych miast, i przerażać tym, co mogli wcześniej widzieć na własne oczy. Ale czym się nie zajmowali katolicy, tym zajęli się purytanie (fanatyczni protestanci, których nauka wyrastała z teologii kalwińskiej). Purytańscy duchowni straszyli w swych książkach i kazaniach wizją okrutnego piekła, gdzie grzesznikom zadaje się wieczne męczarnie. Tak na przykład John Bunyan opisywał brzuchy ofiar napompowane wrzącą smołą lub płynnym ołowiem, ciała rozrywane rozpalonymi do czerwoności szczypcami oraz urwane kończyny.

W połowie wieku osiemnastego podobne wizje zaczęli roztaczać kaznodzieje z zakonu redemptorystów. To właśnie założyciel tego zakonu fanatycznych kaznodziejów, Alphonso de Liguori, pisał: „Grzesznik tkwić będzie w ogniu jako ryba w wodzie. Ogień ten nie tylko otoczy potępionych, ale wedrze się do trzewi nieszczęśnika, aby zadać mu katusze. Jego ciało całe zamieni się w płomień, a trzewia zaczną w nim płonąć, serce w piersi jego zacznie płonąć, mózg mu w czaszce zacznie płonąć, krew w żyłach, a nawet szpik w kościach. Każdy niegodziwiec sam stanie się gorejącym paleniskiem".



Każdemu wedle jego win. Nawet homoseksualiści mogą liczyć na własny zakątek w piekle...

Jeszcze w 1879 roku papież Leon XII wydał bullę potwierdzającą istnienie wiecznego piekła oraz diabła, a duchowny Joseph Furniss pisał w książkach przeznaczonych dla dzieci: „W rozpalonym do czerwoności piecu siedzi dzieciątko. Posłuchajcie, jak piszczy, chcąc się wydostać, zobaczcie, jak wije się i kręci w płomieniach ognia. Główką uderza o górę pieca, stópkami tupie w jego posadzkę. Bóg był dlań wyjątkowo łaskawy".

Zmianę stanowiska katolickiego kościoła w sprawie piekła i piekielnych cierpień doskonale obrazują słowa współczesnych teologów. Oto fragment katechezy Jana Pawła II: „Należy poprawnie interpretować obrazy, w których Pismo Święte przedstawia nam piekło. Wskazują one na całkowitą beznadziejność i pustkę życia bez Boga. Piekło oznacza nie tyle miejsce, co raczej wskazuje na sytuację, w jakiej znajduje się człowiek, który w sposób wolny i ostateczny oddala się od Boga, źródła życia i radości". A na przykład ksiądz Michał Kaszowski pisze: „Nienawiść uniemożliwia potępionym doznawanie szczęścia miłowania, zjednoczenia z Bogiem i zbawionymi. Wybrana przez potępionych nienawiść jest dla nich nieszczęściem i męczącą karą, ogniem, robakiem. Piekło jest więzieniem w tym znaczeniu, że uniemożliwia potępionym czynić to, czego pragnęliby najbardziej, mianowicie — szkodzić Bogu i zbawionym. Kościół uczy, że kara piekła obejmie całe jestestwo grzesznika, który po zmartwychwstaniu będzie istotą duchowo-cielesną na zawsze. Nie można jednak dokładnie określić, na czym będzie polegać ta kara".

Obecnie wśród części filozofów religii modna jest teoria „pustego piekła". Karl Rahner czy Hans Urs von Balthasar, zafascynowani ideą Bożego Miłosierdzia, twierdzą, że Bóg w swojej nieskończonej miłości do człowieka nie może nikogo skazać na potępienie wieczne. A skoro tak, to piekło jest puste! Teologowie protestanccy głoszą, że nawet złe duchy (demony) na Sądzie Ostatecznym będą mogły się zbawić, więc można się za nie modlić. Przedstawiciele kościoła unitariańsko-uniwersalistycznego twierdzą: „Odrzucamy bezwarunkowo doktrynę wiecznego piekła jako najniegodziwszą imputację przypisaną naturze Boga".



Za życia byłeś zbyt dumny i butny? Po śmierci nie będziesz miał lekko...

Czyściec

Nauka o czyśćcu została ostatecznie ukształtowana w XIII wieku, a w roku 1439 zatwierdzono ją jako dogmat. Mit ten jest odrzucany zarówno przez prawosławie, jak i przez religie protestanckie. Obecnie katoliccy teologowie mówią o czyśćcu nie jako o miejscu ponoszenia kary, lecz jako o stanie duszy czekającej na wypełnienie się procesu doskonalenia, który umożliwi późniejsze połączenie się z Bogiem. Jednak przez całe stulecia katolicy wierzyli, iż czyściec jest miejscem czasowych cierpień, gdzie po śmierci dusza człowieka miała przebywać aż do chwili, gdy

Germanie

Podziemnym światem zmarłych według dawnych Germanów (a więc między innymi również Wikingów) rządziła bogini Hel (przedstawiana w postaci czarnej, wysokiej kobiety), córka złowrogiego boga Lokiego. Kraina zmarłych otoczona była rzeką, wiodącego do niej mostu strzegła olbrzymka Modgud, a na progu siedziby samej bogini strażował, unurzany we krwi, demoniczny pies Garm. Jednak najważniejszym miejscem pobytu zmarłych była dla Germanów Walhalla. Ale dostąpić zaszczytu trafienia do tej krainy mogli jedynie bohaterowie opromienieni blaskiem zwycięstw. Kiedy umarli, przylatywały po nich piękne demonice Walkirie i zabierały przed tron boga Odyna. Walhallę wyobrażano sobie jako otoczoną rzeką siedzibę książęcą, w której naczelne miejsce zajmował tron Odyna, wokół którego stały ławy przeznaczone dla wybrańców. Polegli wojownicy spędzali tu czas na wojennych ćwiczeniach oraz na ucztach, w czasie których usługiwały im piękne Walkirie.



Antyczna Grecja

Ludzie prowadzący szlachetne życie trafiali na położone na zachodnim krańcu Ziemi Pola Elizejskie (ciekawe, że później to greckie niebo lokowano nawet na Księżycu!). Tutaj mogli w wiecznym szczęściu spędzić wieczność między innymi wielcy greccy herosi („o sprawiedliwych duszach"), którzy przysłużyli się bogom i ludziom.

Najstraszniejszym i najbardziej odległym miejscem świata podziemnego był Tartar, gdzie bóg Zeus uwięził wrogich sobie tytanów. Tam również znajdowała się siedziba Nocy, Śmierci oraz Snu. W późniejszych wiekach Tartar wyobrażano sobie również jako miejsce wiecznego cierpienia grzeszników, którzy szczególnie dotkliwie obrazili bogów. Najbardziej znanymi antybohaterami świata antycznego, których zmuszono do znoszenia mąk w Tartarze, byli Syzyf (wtaczający na górę wiecznie zsuwający się ze zbocza głaz), Tantal (cierpiący wieczne pragnienie i głód, podczas kiedy jadło oraz napitek znajdowały się tuż na wyciągnięcie dłoni) oraz Danaidy (usiłujące wodę z jeziora przenieść w sitach). Syzyf naraził się bogom, próbując oszukać śmierć i żyć wiecznie, Tantal podał swym boskim gościom przyrządzone przez kucharzy ciało własnego syna, natomiast Danaidy skrytobójczo zamordowały własnych mężów). Drugim miejscem pośmiertnego pobytu w wierzeniach greckich był Hades – nazwa oznaczająca zarówno boga-władcę, jak i samo podziemie. Tam właśnie wędrowały pozbawione czucia i przypominające widziadła dusze zmarłych, które bez pamięci snuły się po pustkowiach. Niezwykle charakterystycznymi postaciami Hadesu byli Charon – przewoźnik zmarłych (to dla niego należało zostawić przy zwłokach drobną monetę) oraz trójgłowy pies Cerber (Cerbera przedstawiano nawet jako bestię o 50 głowach, ale „trójgłowa wersja" jest najbardziej popularna). Zadaniem monstrualnego psa było dozorowanie bram pomiędzy światem żywych i światem zmarłych, a zwłaszcza pilnowanie, aby dusze nie uciekły znów na ziemię. Szczególnie groźny był też

zostanie oczyszczona i będzie mogła udać się do raju. Tu doświadczano kar, zarówno fizycznych, jak i duchowych, odpowiednich do popełnionych grzechów. Osiągnięte w ten sposób oczyszczenie z win umożliwiało duszom zjednoczenie z Bogiem. Męki czyśćcowe mogły zostać skrócone dzięki modlitwie Kościoła i wstawiennictwu świętych oraz Matki Boskiej (oczywiście należało nie tylko się modlić, ale i składać sowite ofiary kościelnym hierarchom. Mit istnienia czyśćca oraz związana z tym możliwość kupowania odpustów, zarówno dla osób zmarłych, jak i żywych, była jedną z przyczyn powstania reformatorskiego ruchu Marcina Lutra). Katolicy wyobrażali sobie, że dusze czyśćcowe poddawane są strasznym męczarniom, na przykład, płoną w rzece ognia lub też są na przemian palone ogniem i chłostane lodowatym gradem.

Niebo

„Cóż takiego robiłbym w raju? Nie chcę tam iść. W raju są tylko tacy ludzie: starzy księża, starzy kalecy, ułomni, którzy garbią się przed ołtarzami i starymi kryptami, ludzie w podartych szatach i łachmanach, ludzie nadzy, nie obuci, umierający z głodu i pragnienia, z mrozu i nędzy. To oni pójdą do raju, a ja nie chcę mieć z nimi nic wspólnego. Chcę trafić do piekła, bo tam idą klerycy najurodziwsi i rycerze, co giną w turniejach i na wspaniałych wojnach, i zacni oficerowie, i szlachetni panowie: z nimi to chcę iść. I idą tam piękne i łaskawe białogłowy, które prócz mężów mają dwóch lub trzech przyjaciół, i idzie tam też złoto i srebro, i futra, idą harfiarze, akrobaci, królowie. Z nimi to chcę iść" – tak właśnie przestrzegał przed niebem XII-wieczny romans rycerski, zatytułowany „Aucassin et Nicolette".



Dusze starożytnych Greków mogły zażywać rozkoszy na Polach Elizejskich

Niezwykle odważne to słowa jak na okres wzmożonego chrześcijańskiego terroru, ale ballady i romanse rycerskie bardzo często były nader odległe od tego, co nauczali hierarchowie Kościoła.

Teologowie dzielili raj na ziemski oraz niebiański. Raj ziemski to inaczej biblijny Eden, fantastycznie piękne miejsce pobytu pierwszego człowieka. W średniowieczu starano się określić jego dokładne położenie geograficzne i sytuowano go w przeróżnych miejscach – od Bliskiego Wschodu, poprzez Chiny, aż do wysp Pacyfiku i Oceanu Indyjskiego. Później jednak uznano, że ziemski raj jest tylko pojęciem historycznym, gdyż jako miejsce zniknął w wyniku biblijnego Potopu. Inna sprawa z rajem niebiańskim. Do tego miejsca można się dostać jedynie w wyniku wyroku Sądu Ostatecznego (na którym Jezus będzie „sądził żywych i umarłych"). W nim wybrani ludzie oraz aniołowie będą cieszyć się wiecznym spokojem i szczęściem oraz łaską oglądania Boga. Biblia bardzo chytrze opisuje niebo jako stan czy też miejsce będące poza ludzkim wyobrażeniem i mówi: „Czego oko nie widziało i ucho nie słyszało, i co do serca ludzkiego nie wstąpiło, to przygotował Bóg tym, którzy go miłują".



Do Walhalli mogli trafić bohaterscy wojownicy. W niebiosach nie trwonili jednak czasu, zajmując się ćwiczeniem sztuki walki i ucztowaniem.

Chrześcijańskie wyobrażenia Niebios są raczej monotematyczne – zastępy aniołów oraz zbawionych duszyczek wielbią Boga i modlą się...

W średniowieczu strukturę władzy czy też hierarchię w niebie wyobrażano sobie na sposób feudalny. Był więc Bóg pełniący rolę króla, Jezus z apostołami, a więc młody książę i jego dworzanie oraz Matka Boska, czyli pani na zamku. Rolę feudalnego rycerstwa i obrońców królestwa odgrywali aniołowie, na czele z archaniołem Michałem pełniącym rolę najwyższego komendanta wojskowego.

teskt: Andrzej Zaremba,
zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer



Według wyznawców islamu, po śmierci człowiek mógł trafić do rajskiego ogrodu pełnego powabnych dziewic. Rycina obok ukazuje Mahometa w Niebie.

dla śmiertelników, którzy z sobie tylko wiadomych powodów chcieli zejść w otchłanie Hadesu.

O tym, gdzie ma trafić dusza zmarłego człowieka, decydowało trzech sędziów – Ajakos (nazwany najsprawiedliwszym wśród ludzi), Radamantys (wzorzec mądrości, syn boga Zeusa) oraz Minos (rodzony brat Radamantysa, mityczny król Knossos).

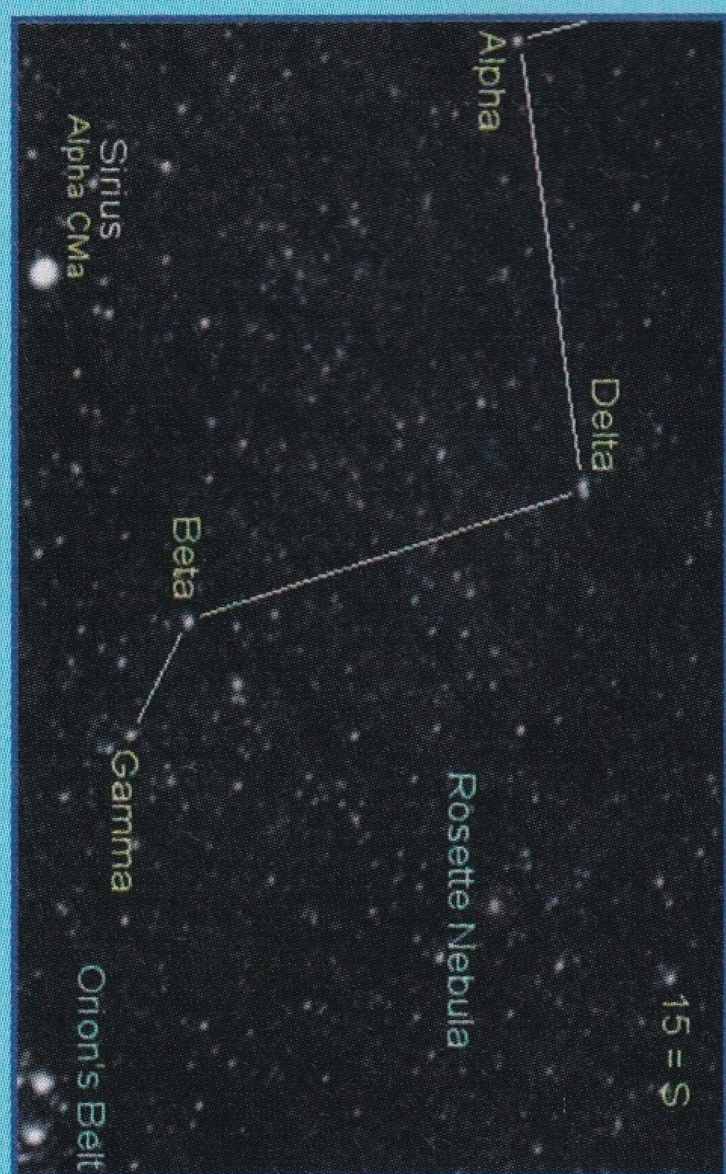
Starożytny Egipt

Celem człowieka było pośmiertne przekształcenie się w świetlistą duchową formę Wielkiego Boga, co następowało dopiero po pomyślnym przebyciu Sądu Zmarłych. Całe życie doczesne było przygotowaniem do przekroczenia tego progu, polegającym przede wszystkim na przestrzeganiu norm moralnych regulowanych zasadą boskiego wzorca postępowania. Wszystkie czyny ziemskie człowieka były rejestrowane w jego sercu, którego zawartość na Sądzie Zmarłych była porównywana z boskim wzorcem (w ikonografii wyrażała to scena ważenia serca). Potępieni na Sądzie byli unicestwiani jako wrogowie Boga, natomiast ocenieni pozytywnie łączyli się z Wielkim Bogiem, uczestnicząc przez całą wieczność w jego podróży wokół świata. Egipska koncepcja raju zakładała też życie pozagrobowe, wyobrażone jako pozbawioną trosk kopię życia ziemskiego. Wiązało się to z przygotowaniem odpowiedniego wyposażenia grobowego i zabezpieczeniem służby oraz ofiar pośmiertnych. Trwałość pośmiertnego istnienia zapewniało też, według egipskiej koncepcji, zachowanie imienia zmarłego, czemu służyły inskrypcje. Władcą podziemnego świata, gwarantem zmartwychwstania oraz najwyższym sędzią sądu dla umarłych był bóg Ozyrys.

Polinezja

Dusza zwykłego śmiertelnika umierała bądź udawała się do ciemnej krainy Po. Zupełnie inny los czekał dusze wielkich wodzów. One wędrowały na szczęśliwą wyspę Hawaiki, będącą zarówno siedzibą bogów, jak i pierwszym miejscem, z którego ludzie wyruszyli, by zasiedlić wszystkie wyspy Polinezji.

Pewien król otrzymał w darze od bogini, będącej opiekunką lasów i przyrody, piękne, rącze jednorożce, które miały być nagrodą za jego dobre i szlachetne serce. Prezent ten był radością nie tylko dla władcy, ale cieszył też oczy wszystkich mieszkańców królestwa. Dzięki opiece magicznych rumaków kraj radował się bogactwem i szczęściem, nie nękali go wrogowie. Jednak jednorożce zaczęły stanowić przedmiot pożądania i zawiści pewnego kupca, który – urzeczony ich wdziękiem – postanowił je odkupić. Król nie przystał na jego propozycję, twierdząc, że byłoby to obrazą dla bogini. Niegodziwy kupiec, rozjuszony odmową, postanowił wykraść jednorożce. Gdy tylko zwierzęta opuściły królestwo, ziemie te zaczęły nękać plagi, zarazy i najazdy sąsiadów. Zrozpaczony król prosił boginkę lasów o pomoc w odzyskaniu jednorożców, ale ta rozgniewała się na niego, iż należycie nie pilnował daru. Ponadto, doszła do wniosku, że stworzenia te są zbyt piękne i cenne, by powierzać je opiece komukolwiek z ludzi. Odebrała je więc złodziejowi i przemieniła w gwiazdozbiór. Od tej pory cieszy on oczy wszystkich ludzi jako konstelacja Monoceros.



Ten stosunkowo nowy gwiazdozbiór, wprowadzony na niebo dopiero w XVII stuleciu, składa się ze słabych gwiazd. Znajdziemy go w Drodze Mlecznej między Syriuszem a Procjonem. Znajduje się w nim kilka otwartych gromad gwiazd. Takie nieregularne skupienia (nazywane także gromadami galaktycznymi) występują w pasie Drogi Mlecznej. Liczą one od kilkudziesięciu do tysiąca gwiazd, a ich wiek wynosi najczęściej kilka milionów lat.



JEDNOROŻCE
ULUBIEŃCY DZIEWIC

Jednorożce są niewątpliwie jednymi z ulubionych stworzeń magicznych większości fanów i autorów fantasy. Od wieków były motywem legend, opowieści, obrazów czy arrasów, występują w wielu kulturach. Można je spotkać zarówno w starożytnych i średniowiecznych podaniach, XIX-wiecznych księgach opisujących faunę, jak i w najnowszych, wysokonakładowych bestsellerach.

POCHODZENIE I WYGLĄD

Znanych jest wiele teorii o pochodzeniu tych zwierząt. Często, chcąc potwierdzić istnienie jednorożców, powoływano się na Arystotelesa, który pisał o nich w swych dziełach. O zwierzętach z jednym rogiem wspominał także Juliusz Cezar! Motyw jednorożca pojawiał się w legendach arturiańskich, baśniach oraz barwnych opowieściach o wyprawach Czyngis-chana i Aleksandra Wielkiego. Jednakże pierwsza udokumentowana wzmianka o jednorożcu pochodzi sprzed dwóch tysięcy lat i można ją znaleźć w pracach greckiego lekarza Ktezjasza. Według niego to fantastyczne zwierzę pierwotnie zamieszkiwało Indie. Było mniej więcej rozmiarów osła, miało ciemnoczerwony łeb, biały tułów, błękitne oczy oraz wyrastający z czoła pojedynczy róg długości około pięćdziesięciu centymetrów. Rzymski przyrodnik Pliniusz zmienił nieco wizerunek jednorożca – dał mu głowę jelenia, stopy słonia, ogon dzika i długi na metr czarny róg. Późniejsi badacze sugerowali, że wczesne doniesienia o jednorożcach opierały się na błędnych opisach indyjskich nosorożców lub też spotkaniach ze zwierzętami takimi jak koziorożce czy kozły, które akurat musiały stracić jeden róg albo widziano je tylko z profilu.

W średniowieczu powszechne wyobrażenie o jednorożcu zmieniło się. Z pliniuszowego maszkarona narodziło się pełne wdzięku i gracji stworzenie, które znamy współcześnie. Malowidła z tamtego okresu przedstawiają piękne, białe, podobne do koni zwierzęta z jednym rogiem, kopytami jelenia i bujną grzywą. Jednym z najsłynniejszych przykładów sztuki przedstawiającej jednorożce jest cykl arrasów „Dama z jednorożcem" (sześć tapiserii przedstawiających alegorie pięciu zmysłów), powstały około 1500 roku w Brukseli. Obecnie można je oglądać w Muzeum Średniowiecza Cluny w Paryżu. Średniowieczny wizeru-

Pewnego słonecznego poranka pewien pan, jedzący właśnie śniadanie, uniósł głowę znad jajecznicy i spostrzegł jednorożca ze złotym rogiem, obgryzającego róże na ogrodowym klombie. Pan wstał, pospieszył do sypialni, w której spała jego żona i zbudził ją. „W ogrodzie jest jednorożec – powiedział. Zjada róże". Żona otworzyła jedno oko i spojrzała na pana niechętnie. „Jednorożec jest stworzeniem mitycznym"– odrzekła i odwróciła się do pana plecami.

James Thurber „Jednorożec w ogrodzie"

nek jednorożca jest właśnie współcześnie znanym i używanym opisem – przedstawia go jako białego konia albo jelenia z białym, prostym lub spiralnie poskręcanym rogiem (jednorożce europejskie i arabskie były białe, a indyjskie miały przedziwną, czerwono-czarną barwę). Od koni odróżniał je także charakter i usposobienie. Według legend, jednorożce były dzikie, nieokiełznane oraz płochliwe. Lubiły samotnie włóczyć się po leśnych gęstwinach i zawsze bez problemu potrafiły znaleźć wodopój. Podobno tam, gdzie mieszkał jednorożec, panowały spokój i harmonia, a żadne zwierzę nie napiło się wody z leśnego strumienia, zanim nie zrobił tego jednorożec.

Z powodu dzikiego usposobienia schwytanie jednorożca graniczyło niemal z cudem. Ale i z tym problemem nasi sprytni przodkowie potrafili sobie poradzić. Zwierzęta te słynęły z zamiłowania do towarzystwa młodych i niewinnych dziewcząt, które jeszcze nie zdążyły (albo nie miały okazji;)) stracić wianka. Jednorożce ponoć potrafiły podchodzić do dziewic i ufnie składać łby na ich łonach, co stanowiło świetną okazję dla przyczajonych w gęstwinach myśliwych. Biada jednak takiej, co próbowała udawać cnotliwą, gdyż rozsierdzony próbą oszustwa zwierz potrafił zaatakować niecną kłamczuchę. Czemu dybano na życie tego pięknego rumaka? W czaszcze jednorożca, tuż u podstawy rogu, miał znajdować się niezwykłej urody rubin (który rósł wraz z nim samym!), czyli legendarny karbunkuł.

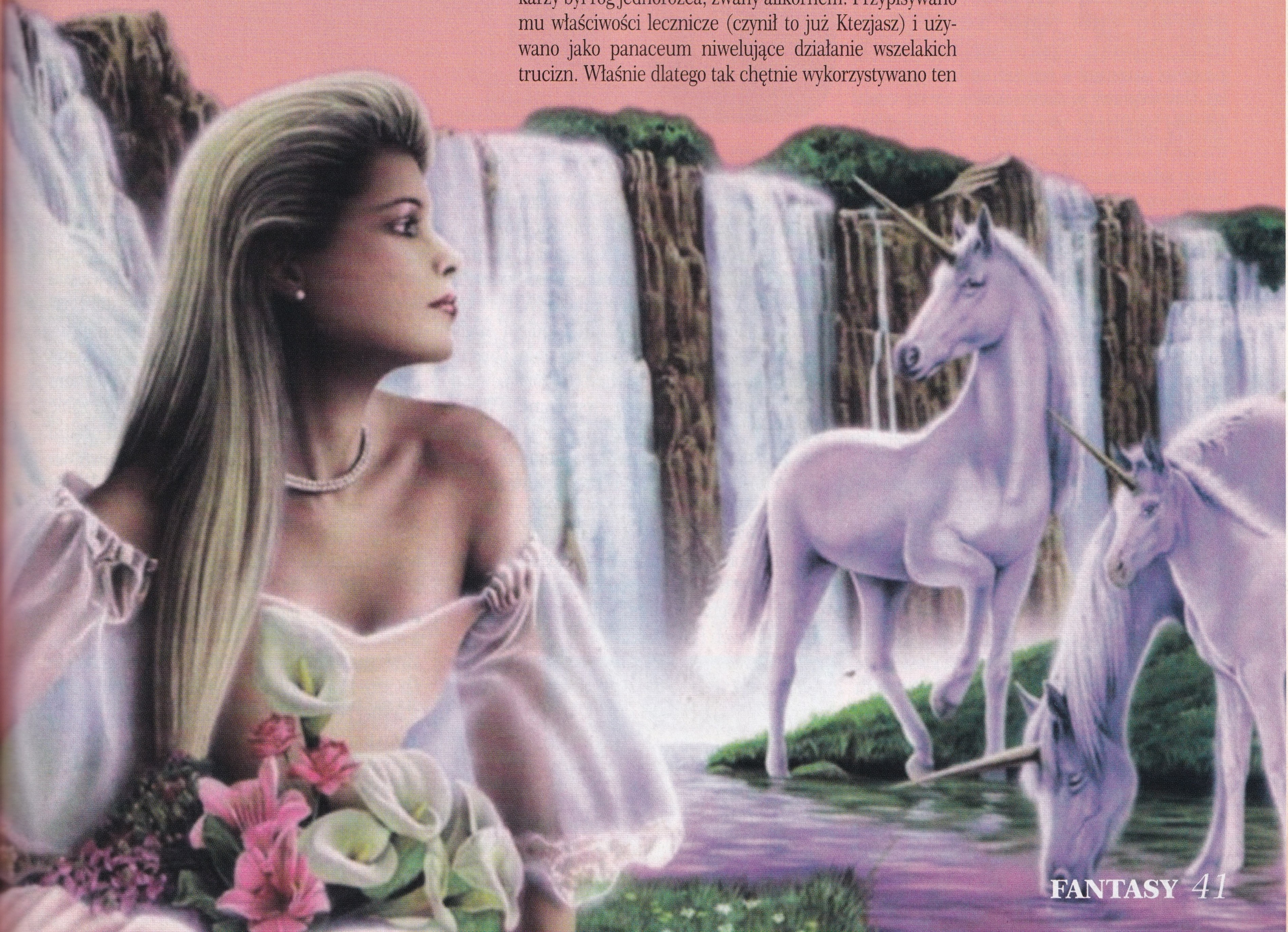
Róg jednorożca był nie tylko zwieńczeniem i ozdobą jego wdzięcznej główki, ale stanowił też groźną broń, którą zaatakowany zadawał ciosy niczym mieczem. Podobno, gdy znalazł się on w niebezpieczeństwie, potrafił desperacko rzucić się w przepaść i… bez szwanku wylądować właśnie na rogu.

TAJEMNICZY ALIKORN

Najcenniejszą zdobyczą dla myśliwych, magów i aptekarzy był róg jednorożca, zwany alikornem. Przypisywano mu właściwości lecznicze (czynił to już Ktezjasz) i używano jako panaceum niwelujące działanie wszelakich trucizn. Właśnie dlatego tak chętnie wykorzystywano ten

Prawdziwy jednorożec

Na Kurpiach (region północno-wschodniego Mazowsza), w powiecie przasnyskim, znajduje się miejscowość o nazwie Jednorożec. Jest to jedyna miejscowość w Polsce nosząca miano tego mitycznego zwierzęcia. W herbie gminy widnieje biały jednorożec na zielonym tle, a po jego lewej i prawej stronie znajdują się dwie pszczoły (symbolizują one osadę bartniczą). Z nazwą oczywiście wiąże się legenda głosząca, iż podczas jednego z polowań zapalony myśliwy, książę Konrad Mazowiecki, zgubił się w puszczy. Błąkając się samotnie wśród drzew, natknął się na ogromne, piękne zwierzę z rogiem pośrodku czoła. Rzucił się więc za nim w pościg i zabił je, a w miejscu, gdzie to się zdarzyło, założył osadę, którą nazwał na cześć owego wydarzenia właśnie Jednorożcem. Niestety, sama miejscowość nie ma nic ciekawego do zaoferowania prócz owej opowieści, a o dziewice trudno w nim tak samo, jak w każdym innym mieście.





cenny artefakt jako materiał na puchary, z których wino pijali możni (magia rogu miała również chronić przed drgawkami i napadami padaczki) oraz jako odtrutkę, którą uzyskiwano po sproszkowaniu alikornu. W wielu aptekach można też było dostać wodę, w której alikorn był moczony.

Ponieważ poroże jednorożca było drogim (w 1565 roku królowi Danii Fryderykowi II wystarczyła tylko jedna filiżanka wykonana z „alikornu" pod zastaw na pożyczkę mającą sfinansować wojnę ze Szwecją) i trudno osiągalnym amuletem, nie brakowało oszustów, którzy próbowali sprzedawać fałszywe artefakty. Podobno skutecznym sposobem sprawdzenia, czy alikorn jest prawdziwy, było zakreślenie nim kręgu wokół jadowitego pająka – jeśli nie mógł on wydostać się z zaznaczonego miejsca, róg miał być autentyczny.

Oczywiście, nie każdy klient XVI-wiecznej apteki musiał wiedzieć, że bezcenny róg, który właśnie nabył, pochodzi nie od mitycznego jednorożca, ale od... narwala. Narwal to ssak z rodziny waleni (całkiem bliski krewniak foki), którego siekacze osiągają tak imponujące rozmiary, że przebijają górną wargę (auuu!!!) i wyrastają ponad metr w górę. Narwal, podobnie jak mityczny jednorożec, używa swojego rogu do walki z innymi samcami o terytorium bądź partnerkę. Gdy wyprawy wielorybników stały się coraz bardziej popularne, gwałtownie wzrosło zaopatrzenie w tak nieosiągalny dotąd „alikorn". Dość często zdarzało się, że ktoś znajdował na plaży wyrzucony przez morze ząb narwala. Może właśnie dlatego powstała legenda, przypisująca jednorożcom salwowanie się ucieczką przed ludźmi właśnie w morskie tonie.

SYMBOLIKA I LEGENDY

Jednorożec, dzięki dzikiemu usposobieniu i płochliwości, stał się symbolem nieposkromionych żywiołów i natury, które poddają się wpływowi czystości oraz niewinności. Był również nieodłącznym towarzyszem boskich dziewic. Artemida poskromiła płochliwe jednorożce i zaprzęgła osiem spośród nich do swojego rydwanu. Zwierzę to często występuje jako motyw sakralnej sztuki chrześcijańskiej i symbolizuje zarówno Najświętszą Marię Pannę, Jezusa, jak i zwycięstwo nad grzechem. Dla chrześcijan stał się symbolem cnotliwości, życia zakonnego, postu, zbawienia, a także krzyża i śmierci. Jest także symbolem Niepokalanego Poczęcia Chrystusa przez Maryję. Biblijny jednorożec był prawdopodobnie nosorożcem i oznaczał dziką, nieposkromioną, budzącą postrach siłę. W „Proroctwie Izajasza„(34,7) czytamy: „I zstąpią jednorożce z nimi, i byki z mocarzami; upoi się ziemia krwią ich i piasek ich tłuszczem".

Jednorożec, przedstawiany razem ze złotym lwem, ma symbolizować odwieczną walkę, ale i współistnienie przeciwieństw. W kulturze Chin jednorożec jest zwierzęciem świętym – oznacza splot żywiołów oraz jedność jing i jang. Z czasem stał się także częścią królewskiego herbu Anglii i Szkocji, który powstał na początku XVII wieku, kiedy to James VI Szkocki został królem Anglii i zjednoczył pod jedną koroną oba kraje. Unia ta wymagała kreacji nowego herbu, który powstał z połączenia herbu Anglii (wspieranego przez dwa Lwy) oraz Szkocji (gdzie tarczę dźwigały dwa Jednorożce). Oczywistym kompromisem było pozostawienie jednego Lwa i jednego Jednorożca. Wtedy to również róg jednorożca stał się symbolem królewskiej sprawiedliwości oraz karania zbrodniarzy przez władców. Figurka z porcelany lub obraz przedstawiający jednorożca ma podobno ułatwiać uświadomienie sobie własnych cech i zdolności.



Wiara w jednorożca przetrwała dłużej niż wiara w istnienie jakiegokolwiek zwierzęcia mitycznego. Ostatnie doniesienia na temat jednorożca datowane są na rok 1673, gdy spotkano go w Ameryce, na granicy kanadyjskiej. W jego istnienie wierzono aż do XIX wieku (jeszcze wówczas uczono się z podręczników historii naturalnej, opisujących życie i zwyczaje jednorożców!). Co się stało z tymi zwierzętami? Podobno pewnien szalony król, urzeczony ich pięknem i zazdrosny o nie, kazał swym żołnierzom zabić wszystkie. Tropili je tak długo, aż zginął ostatni jednorożec. Ale inne legendy zostawiają cień nadziei głosząc, że magiczne stworzenia skryły się wysoko w górach, prawdopodobnie na Kaukazie. Inne podanie głosi, iż niestety faktycznie wyginęły wszystkie, ale dlatego, że... Noe zapomniał zabrać je na arkę.Tak też powoli przestali zgłaszać się świadkowie bliskich spotkań z jednorożcem, a on sam przeniósł się do krainy baśni i legend. Wówczas to zainteresowanie polowaniem na nie zanikło. I bardzo dobrze, gdyż można marzyć, że w leśnej gęstwinie skrywa się choć jeden z nich. Może ten ostatni?

tekst: Izabela Tadra,
zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer



tekst: Andrzej Ziemiański

Toy
Wojownik ostatecznej zagłady

Ktoś zapukał do drzwi. – Proszę! – rzuciła Toy odruchowo. Myślała, że to Tally-Ho... Jezu!!! Zrozumiała swój błąd, kiedy obcy facet otworzył drzwi, a Tally-Ho wyszła z „łazienki" trzymając automatyczny karabinek Mannlichera.

Jezu! Odwróciła się gwałtownie. Facet właśnie otwierał usta w bezbrzeżnym zdziwieniu. I słusznie. Było się czemu dziwić za drzwiami biura detektywistycznego Iceberg&Vixen. Toy stała na środku. Miała na sobie cholernie krótką koszulę nocną i usiłowała właśnie obciągnąć ją jak najbardziej w dół. Tally-Ho, owinięta w ręcznik, z papilotami na głowie i maseczką kosmetyczną na twarzy mierzyła do niego z automatycznego karabinka z dużym magazynkiem...

– Aaaaa... Eeeeee... – Toy przełknęła ślinę. Klient! To był klient! I zobaczył, co zobaczył. – Witamy w biurze detektywistycznym „Burdel, Kółka & Spółka" – wydukała jakoś, ale on nie chwycił dowcipu.

Mężczyzna w garniturze potrząsnął głową. Ciągle nie był pewien czy to, co miał przed oczami, przypadkiem mu się nie śni.

– Tally-Ho! – warknęła Toy. – Nie celuj do pana z karabinu. A przynajmniej nie w brzuch.

– Przecież tak mnie nauczyłaś.

– Miałaś stać z bronią za drzwiami, a nie przed drzwiami!

– Ach – tamta przypomniała sobie instrukcję. Uderzyła dłonią we własne czoło. – Fakt.

Dziewczyna ukryła się za drzwiami do kanciapy, która służyła im za łazienkę, bo miała przynajmniej umywalkę.

– Cholera – odchrząknęła. – Zechce pan usiąść? – brodą wskazała mu krzesło. Nie mogła użyć rąk bo byłoby jej wszystko widać.

Mężczyzna był jednak twardym facetem. Usiadł. Toy podskoczyła do materaca pod ścianą i owinęła własnym śpiworem. Wdrapała się na swój fotel otworzyła szufladę, wyjęła okulary i włożyła sobie na nos. Dopiero teraz go zobaczyła. Przystojniak. Latynos albo Włoch. Po prostu śliczny. Taki bardziej do schrupania na gorąco niż do zlecania zadań w biurze „Sex, Frakenstein i wariaci". Podciągnęła śpiwór pod brodę i zerknęła na Colta Springfielda w szufladzie. Był na swoim miejscu. Sprawdziła kolanem Rugera przyklejonego pod blatem – również tkwił na posterunku. Odetchnęła wyraźnie.

– Czym mogę panu służyć?

– Ch... Ch... Ch... – nie mógł dokończyć.

– Jeśli powiesz „Cha, cha..." to...

– Ch... Chryste! – wykrztusił nareszcie facet. – Jezusie Chrystusie, Józefie, Maryjo.

– Trafił pan pod zły adres – warknęła. – Nie jestem Maryją, tylko Toy.

– Jestem księdzem – opanował się nareszcie. – Ramon Monzano.

Myślała, że go zagnie.

– A gdzie koloratka?

Wzruszył ramionami. Był jednak dość odporny.

– Przedstawiłem się pani...

– Oupssss... – skrzywiła się. To on ją zagiął. – Toy Iceberg, prywatny detektyw.

– Eeeee... – zakpił. – A gdzie prochowiec i kapelusz?

Roześmiała się. Facet naprawdę miał jaja. Kurde – ksiądz! Potencjalny klient. I zobaczył dwie roztrzepane, prawie gołe baby w biurze. Po sprawie.

– Mam wyjść? – ryknęła Tally-Ho.

– Jezu, zamknij się! – Toy palnęła się w głowę. – To znaczy... – odwróciła głowę. – Nie miałam na myśli żadnego bluźnierstwa.

Skoro nie padł żaden rozkaz, Tally-Ho wyszła zaciekawiona z kanciapy. W całej swojej krasie, to znaczy w papilotach, białej maseczce na twarzy, owinięta ręcznikiem, który ukazywał jej długie, naprawdę fajne nogi.

– To pani wspólnik? – ksiądz Monzano zerknął niepewnie na Mannlichera trzymanego w wypielęgnowanych dłoniach. – Wygląda na bardzo zdecydowanego fachowca...

Nie wiedziała czy kpi, czy jest aż tak naiwny.

– Tak. To Tally-Ho Vixen. Poznajcie się państwo.

Owinięta kusym ręcznikiem dziewczyna wzięła to za dobrą monetę, podeszła i podała księdzu rękę. Nie wiedział gdzie podziać oczy.

– Mmm... Chciałbym zlecić paniom pewną sprawę, tylko...

Toy zastrzygła uszami. Facet zobaczył to, co zobaczył, usłyszał, co usłyszał, i dalej chciał im coś zlecić? Niemożliwe.

– Jak ksiądz nas znalazł? – przerwała mu.

– Polecił mi to biuro jeden z parafian – uśmiechnął się lekko. – Powiedział, że jeśli pani tego nie rozwiąże, to nikt tego nie rozwiąże.

Toy i Tally-Ho spojrzały na siebie w niebotycznym zdziwieniu. Boże! Toy przez dwa lata była prostytutką, jedyne jej doświadczenie to fakt, że była adoptowaną córką prywatnego detektywa, który przed śmiercią czegoś tam ją nauczył. Jedyną sprawą, którą rozwiązywała, była afera z kosmicznym walcem Moonsunga, gdzie Pat Dante usiłował ją wystawić jako rodzaj łatwego celu. A potem zrobiła z Mobutu afrykańską królową. Tally-Ho pracowała w luksusowym burdelu na Księżycu przez trzy lata. Jedynym jej doświadczeniem „detektywistycznym" był fakt, że znała Toy i bardzo się polubiły. Jaki klient mógłby je polecić? Na pewno nie Dante, bo sukinsyn z całą pewnością nie był wierzący.

– Ksiądz powiedział „parafianin"? – zapytała Toy.

– Tak. Wspiera nasz kościół od kilku miesięcy. – Nie był zmieszany, najwyraźniej nie kłamał.

– Czy... Mogłabym dowiedzieć się kto, to jest?

Monzano wzruszył ramionami.

– A jeśli powiem, że Smith albo John Doe. Czy to coś zmieni?

– Ksiądz nie zna jego nazwiska, prawda? – wypaliła Tally-Ho. Owinięta ręcznikiem, z Mannlicherem w rękach wyglądała jak żywe wcielenie Philippa Marlowe'a. Zresztą miała też w sobie coś z innych detektywów. Maseczkę na twarzy, którą na pewno zawsze rano robił Sam Spade, i papiloty, jakie Kojak zamawiał u fryzjera w każdy piątek. Niemniej, choć była tylko głupią kurwą, to zdecydowanie znała się na ludziach.

Monzano przytaknął. Wił się na krześle, nie wiedząc, gdzie podziać oczy.

– OK. O co chodzi? – spytała Toy.

– O pieniądze – odpowiedział odruchowo. – Boże. To znaczy nie o pieniądze. Ale z góry muszę powiedzieć, że mogę paniom za wszystko zapłacić jedynie pięćset dolarów. Jesteśmy biedną parafią.

Toy i Tally-Ho znowu wymieniły się spojrzeniami. Nieznany „parafianin" najwyraźniej znał sytuację finansową firmy Iceberg & Vixen. Skierował księdza pod właściwy adres.

– Co to za sprawa?

Monzano poruszył się niespokojnie. Podrapał się po głowie.

– Proszę pani... eee... W naszej kaplicy... Tylko proszę się nie śmiać!

Toy skinęła głową.

– W naszej kaplicy straszy!

Tally-Ho ryknęła śmiechem. Zakryła usta i po dłuższej chwili udało jej się spoważnieć.

– Przepraszam – mruknęła. – Ale to ona miała się nie śmiać. Nie ja.

Toy odchrząknęła dyskretnie.

— I ksiądz się z tym zwraca do nas? Nie lepiej wezwać, tego, no... egzorcystę?

— Ogląda pani za dużo filmów — był wyraźnie zły. — Egzorcysta jest od diabła. Nie od duchów.

— Przepraszam.

— Wiem, że to głupie — westchnął. — OK. Nie będę się rozwodził, aczkolwiek sprawa nie jest łatwa. Jest takie misterium świętego Hieronima. Wierni spędzają noc w kaplicy, to forma poświęcenia...

Toy i Tally-Ho znowu zerknęły na siebie. Tally-Ho, pinda jedna, miała na twarzy przynajmniej maseczkę i łatwiej jej było udawać, że zachowuje poważny wyraz twarzy. Toy usiłowała oddychać regularnie i głęboko. Nie chciała stracić klienta, choćby i za pięćset dolców. Niby przypadkiem położyła sobie rękę na przeponie.

— I...?

Nie była w stanie powiedzieć „I co?" bo zaczęłaby chichotać. Jezu! Ksiądz przychodzi wynająć dwie eksprostytutki, żeby wyśledziły w jego kościele duchy!

— Proszę pani. Ja nie wierzę w jakieś tam zjawy.

Toy skinęła głową. Oddychała głęboko i spokojnie. Usiłowała nie zerknąć na Tally-Ho, bo ryknęłaby śmiechem. Przepiękna Żydówka jednak stanęła za plecami księdza, zawiesiła sobie Mannlichera na szyi i przyłożyła dłonie do uszu. Samymi ustami mówiła „Uuuuuuuu"! Straszyła, jak najlepszy duch wśród prostytutek. Toy zaciskała zęby. Żeby tylko nie prychnąć. Żeby tylko nie prychnąć śmiechem!

— Coś jednak dzieje się w naszej kaplicy. Na początku było kilka zasłabnięć. Ktoś coś widział, komuś się zdawało... Potem histeria. Ale przed miesiącem aż sześć osób zawieziono do szpitala.

— Nie lepiej było przerwać te misteria?

— Przerwaliśmy. Niestety ilość wiernych wyraźnie się zmniejsza.

— A co powiedziała policja?

— Tak — skinął głową. — Wezwaliśmy policję. Ale to nie Beverly Hills. Mój kościół jest tuż przy Sex Side.

Toy drgnęła i przygryzła wargi. Cholerne wspomnienia.

— Policja niczego nie stwierdziła — kontynuował ksiądz. — Oni nie są od duchów.

— A ci maniacy z uniwersytetów. Te pojeby od zjawisk... O mamo. Przepraszam! — popatrzyła na niego skonfundowana.

Monzano uśmiechnął się lekko.

— Nie szkodzi. Parafia jest wśród takich slumsów — teraz on się zmieszał. — Moi wierni mają nawet gorsze słownictwo — przygryzł wargi. — Przyjechało parę ekip z różnych związków ufologicznych i z uniwersytetów, które są na tyle głupie, że płacą za badanie zjawisk paranormalnych. Była telewizja, nakręciła śliczny news. No... i tyle z tego wynikło.

— Zjawiska się powtarzały w ich obecności?

— Tak. Choć z różnym natężeniem.

— I zrezygnowali? Ci natchnieni od UFO?

— Nie. Przychodzą co noc. Ostatnio robili nawet analizę spektralną. Bóg jeden raczy wiedzieć, kto za to zapłacił. Niczego oczywiście nie wykryli, ale telewizji już to nie interesuje.

— Duchy nie interesują telewizji?

— To jest Sex Side, proszę pani. Pani nawet nie wie co to za miejsce.

Toy uśmiechnęła się smutno.

— Służyłam w Sex Side przez dwa lata. Tuż przy krawężniku.

Monzano gwałtownie podniósł wzrok i popatrzył jej w oczy. Po dłuższej chwili opuścił głowę. Nie chciał, żeby pokazała tatuaże. Uwierzył. I chyba po raz pierwszy na jego twarzy pojawiła się nadzieja, że nie przyszedł na darmo.

— Wie pani więc, co to za miejsce. Jeśli UFO wyląduje pod Białym Domem, powiedzą o tym wszystkie stacje na świecie. Jeśli zielone ludziki wylądują w Sex Side... będą miały pecha. Różne męty obrobią pojazd, wymordują załogę, a resztę sprzedadzą na złom.

Skinęła głową. Zupełnie poważnie. Bo on miał rację.

— Jak się objawiają duchy? Ksiądz widział?

Wzruszył ramionami.

— Trudno to nazwać objawieniem — mruknął. — Ja naprawdę nie wierzę w duchy. Kilka osób odwieziono do szpitala... Później jeden człowiek z ekipy badawczej strzelił sobie w usta.

— Jezu — wtrąciła się Tally-Ho. — Taka afera i nie ma tego w prasie?

Monzano zerknął na nią, opuścił wzrok na nogi i momentalnie przeniósł go na Toy.

— Jeden facet strzelił sobie w usta — powiedział cicho. — Na ulicy naprzeciw w ciągu ostatniego miesiąca zastrzelono szesnaście osób. O tym piszą w prasie, a nawet w książkach. To Sex Side, Hollywood, L.A., California, USA.

Toy kiwnęła głową. Znała to miejsce aż za dobrze.

— OK. Czego ksiądz od nas oczekuje za pięćset dolarów?

— Nie wiem — wyznał szczerze. — Ten parafianin mówił, że pani może to rozwiązać.

Toy uśmiechnęła się zamyślona. Jej wypalony przez kokainę mózg działał naprawdę powoli. Powoli... ale to nie znaczy, że tak do końca źle.

— Dobrze — powiedziała. — Przyjdziemy wieczorem. Jeśli da mi pan adres.

Monzano naskrobał coś na malutkiej karteczce i położył na biurku.

— Są panie ubezpieczone? — spytał wstając z krzesła.

— Nie.

Zatrzymał się w drodze do drzwi.

— Bo będę miał wyrzuty sumienia... Może lepiej plunąć na te śmieszne pięćset dolarów?

Toy mrugnęła do niego. Monzano był fajny.

— Przyjdziemy — powiedziała.

Patrzyła, jak wychodził.

— No i co? — zerknęła na Tally-Ho.

— Ale fajnie! O tym właśnie marzyłam.

— Kurde... Idiotko. Możesz właśnie stracić życie za pięćset dolców dzielone na nas dwie! Ile zarabiałaś na Księżycu?

Tally-Ho nachyliła się nad Toy.

— Kotek... Na Księżycu za pięćset dolców to facet mógł co najwyżej ze mną porozmawiać. I to szybko, przy barze. Nawet za tauzena nie poszedłby ze mną do mojego ślicznego łóżeczka! Ale... Nie po to, dzięki tobie, wydobyłam się z tego bardachu, żeby tu zarabiać jak prezydent. Kotek... Tam się po prostu nic nie działo! Tam po prostu można było ocipca dostać, uśmiechając się do klientów, waląc wódę, wcierając se w dziąsła kokainę. Do usranej śmierci, po nocach czytałam książki o jakiś przygodach. Ale jedyne, co mogłam zrozumieć w tym swoim kurzym móżdżku, to były głupie powieści o detektywach, o najemnikach, o bzdetach i przygodach. Wtedy jak przyszłaś... tak strasznie ci zazdrościłam!

— Lubisz kocie konserwy?

— Nie są trujące — Tally-Ho odłożyła Mannlichera i zaczęła ścierać maseczkę z twarzy. — Słuchaj, zarobiłam na Księżycu fortunę i głupio ją przepuściłam. Tam się nic nie działo. Tam się dzień od dnia niczym nie różnił...

— Dobra — Toy mrugnęła do niej. — To teraz zaryzykujesz własnym życiem za dwieście pięćdziesiąt.

Przygryzła wargi. Triady, których była własnością, nigdy nie zarobiły na niej tysiąca od jednego klienta. Nie zarobiły na niej nawet pięćdziesięciu.

Shainee, trzymając swoje malutkie dziecko na wypiętym biodrze, wychyliła się z kanciapy. Ta jedna miała przynajmniej tyle rozumu, żeby się nie pokazywać księdzu.

— Co mam wziąć ze sobą? — spytała.

— Co?

— No przecież idę z wami. Co mam zabrać?

— Shainee... Odwal się. Dobrze?

Zakonnica wzruszyła ramionami.

— Przydam się. Ja wierzę w duchy.

Tally-Ho zaczęła sobie kręcić kółko palcem na środku czoła.

— Chcesz zaryzykować życiem chłopczyka? — spytała Toy.

— Przecież nie mamy go z kim zostawić.

— Ktoś go popilnuje. „No problemo" — zacytowała wypowiedź z jakiegoś filmu, które namiętnie oglądała.

— Jezu... A myślałam, że to tylko ja jestem wariatką. Porucznik, zakonnica idzie z nami. O tak!

— Bo ona wierzy w duchy — Tally-Ho mrugnęła do Toy. — To teraz mamy wsparcie metafizyczne.

— Kurde, skąd znasz to słowo?

Vixen wyciągnęła kolorowy plan miasta.

— Ty się lepiej zastanów, jaki autobus tam jedzie. Chyba, że stać cię na taksówkę.

Miały jeszcze część dychy, którą zapłacił Dante, miały resztki oszczędności Tally-Ho. Ale zasadniczo, biorąc pod uwagę wydatki na ciuchy i na dziecko pani porucznik, rzeczywiście nie stały najlepiej z finansami.

Autobusy w tym mieście jeździły, jak chciały. A w okolicach Sex Side jeździły bardzo szybko i raczej się nie zatrzymywały. Toy i Tally-Ho wściekle usiłowały odnaleźć jakiś klucz na mapie połączeń. Równie dobrze mogły studiować Biblię. Była mniej więcej tak samo dokładna, jeśli chodzi o informacje na temat komunikacji publicznej w Los Angeles, jak rozkład jazdy. Jedynie Shainee była zadowolona. Nakarmiła synka piersią i podziwiała widoki wokół. Ale jej zdaniem można się było nie kierować. Po tym, jak wydostała się z ponurej rzeczywistości kosmicznego walca Moonsunga, właściwie podobało jej się wszystko.

— Słuchaj — nie wytrzymała wreszcie Tally-Ho. — Daj mi swoją dwururkę, a ja powiem kierowcy, żeby nas zawiózł tam gdzie chcemy.

— Kurde balans. Shainee! Podejdź z tym twoim bachorem do kierowcy i poproś, żeby się wreszcie gdzieś zatrzymał! Weź go na litość.

— Dobrze, Toy.

Wysiadły. Bóg jeden raczy wiedzieć, gdzie. Nieliczni przechodnie nie wyglądali na takich, którzy mogli udzielić informacji. Gapili się jednak na nie nieprzytomnie.

— Mówiłam, żebyś nie wkładała tej mini — warknęła Toy. — Teraz wszyscy na nas patrzą.

— Jest mi w niej dobrze — mruknęła Tally-Ho. — A poza tym się przyda.

— Do czego?

— Do zdobycia środka transportu! — Vixen stanęła tuż przy jezdni. — Kurde. Nigdy nie stałam „przy krawężniku". Tak to się robi?

Pomachała ręką do kierowcy pierwszego przejeżdżającego auta. Nie zatrzymał się, choć zwolnił i gapił się jak cielę na malowane wrota.

— Jezus! — Toy zakryła twarz. — Jak Triady to zobaczą, to cię zabiją!!! Nie masz tatuaży.

— No to ty pokaż jak to się robi.

— W wojskowych spodniach?

Toy rzeczywiście nie wyglądała na „panienkę". Miała na sobie wojskowe, maskujące (zimowe zresztą) spodnie i obcisły biały podkoszulek.

— A mówiłam, żebyś ty też włożyła mini! Nie słuchasz mnie po prostu.

— Przestań.

— No, psiakrew, poka,ż jak to się robi.

— Kurde blade...

Toy stanęła przy krawężniku. Ściągnęła ramiączka swojego podkoszulka.

— Jak dopadnie nas ktoś z Triad, to mamy przesrane.

— Przecież ty masz tatuaże.

— Odwal się!

Toy zsunęła podkoszulkę jeszcze bardziej w dół i kiwnęła głową do najbliższego przejeżdżającego kierowcy. Zatrzymał się natychmiast.

— Za ile, mała?

— Podwieziesz nas tam? — podała mu kartkę z adresem.

— Wszystkie trzy? I jeszcze z bachorem?

— Raz w życiu zrób dobry uczynek i pomóż bliźnim — poprosiła.

— Weź se... — zagryzł wargi. — No szlag z wami. Dobra! Ale ta długonoga w mini siądzie koło mnie.

Dopadły do auta. Kierowca ruszył szybko. Vixen była świetna w swoim fachu. Uśmiechała się, gadała głupoty, kluczyła. Motała sieć jak pająk, nie ryzykując niczym. Nawet jej nie dotknął. Zadowolony z siebie kierowca z podbudowanym wyraźnie ego wysadził je dokładnie pod kościołem.

— Widzisz, kotek? — Tally-Ho śmiała się cicho. — Widzisz, co to jest fachowa robota? Trzeba było wziąć taksówkę. Też byśmy nie zapłaciły ani grosza...

— Taaaa? To czemu nie potrafiłaś choćby zatrzymać samochodu?

— Dobra, dobra kotek. Obydwie jesteśmy profesjonalistkami.

— O czym mówicie? — spytała Shainee.

— Ty się tego nie ucz, zakonnico — mruknęła Tally-Ho.

Podbiegły po schodach wiodących do starego, pseudogotyckiego kościoła. Nie był zbyt duży, nie przypominał standardu z horrorów, wbrew pozorom był jednak dość dobrze utrzymany.

Tally-Ho zapukała w drzwi.

— Jeeeeezuuu... — mruknęła Toy. — To kościół, idiotko. Tu się nie puka.

Chwyciła za klamkę, ale ta uciekła jej z dłoni, wykonując ruch w dół.

— Duchy!!! — wrzasnęła Shainee i schowała dziecko za siebie.

— Nie, nie... jeszcze nie — Monzano otworzył drzwi na całą szerokość. Musiał wyraźnie na nie czekać. — Przepraszam, że panie przestraszyłem.

Ale plama — pomyślała Toy. Wyjęła papierosa, przypaliła i pierwsza wkroczyła do mrocznego wnętrza. Zaciągnęła się głęboko.

— Tu nie wolno palić.

— Jak nie? A ten dym to skąd?

— To kadzidło, proszę pani.

— Aha — posłusznie skiepowała w takiej fajnej, wodnej popielniczce przymocowanej do ściany przy wejściu. — Zaraz — mruknęła zdziwiona. — Nie wolno palić, a są popielniczki?

— To woda święcona, proszę pani.

— Aha — kiwnęła głową z uznaniem. — To mój pet też jest teraz święty? Takie „wotum", co? — pełna dumy dowiodła, że znajomość kościelnych zwyczajów nie jest jej tak do końca obca.

Ksiądz tylko zakrył twarz. Tally-Ho klęła wulgarnie i pukała się palcem w czoło pod adresem Shainee.

— Niech ksiądz wybaczy te bezeceństwa — powiedziała Toy. — Koleżanka ma okres i jest zdenerwowana. A na dodatek, na złość mi, założyła minispódniczkę i teraz ma naprawdę duży stres.

— I ostatnią podpaskę! — warknęła Vixen. — Jak nie zaprowadzicie mnie do sklepu to was pozabijam.

— Gdzie najbliższy sklep z artykułami higienicznymi? — westchnęła Toy.

— Nie wiem — jęknął ksiądz.

— A nie ma ksiądz trochę waty?

— Żadnej waty! — ryknęła Tally-Ho. — Średniowiecze, czy co? Jeszcze mi tu inkwizycję zaraz zrobicie i stos.

Ksiądz patrzył na nie skonfundowany. Nie wiedział, co powiedzieć. Najwyraźniej jednak dziewczyny nie pasowały mu do jedynego obrazu prywatnego detektywa, jakiego znał — Philipa Marlowe'a z powieści Chandlera.

— Czekaj. Mam gdzieś tampon.

— Żadnych tamponów, bo mnie po tym swędzi. Chcę podpaskę! Pod-pas-kę! Czy to takie trudne do zrozumienia?

— Szlag! — Toy ruszyła w głąb kościoła. — Albo szukaj sobie sama po nocy automatu, albo decyduj się na mój tampon.

— No dobra... daj — Tally-Ho skrzywiła się lekko. — Gdzie ta kaplica?

Monzano załamał ręce.

— Chcecie tam iść z dzieckiem?

Shainee zaprzeczyła ruchem głowy. Wręczyła śpiącego chłopczyka księdzu.

— Niech pan go zaniesie w bezpieczne miejsce i przypilnuje.

Monzano już lekko nieprzytomny od nadmiaru wrażeń wziął dziecko i przytulił. Raczej nieumiejętnie.

— Pani chyba jeszcze nie znam? — powiedział.

Dziewczyna uśmiechnęła się ciepło.

— Jestem zakonnicą — podała mu rękę. — Porucznik Shainee — przedstawiła się.

Przełknął ślinę.

— Wie pani, słyszałem co prawda o generałach zakonu, ale... stopień porucznika, prawdę powiedziawszy, nie jest znany w służbie Bogu.

— Bóg, w którego ona wierzy — wtrąciła Toy — jeszcze bardziej by się księdzu nie spodobał. OK. Gdzie ta kaplica?

Wskazał kierunek. A potem odszedł z dzieckiem gdzieś na zaplecze. Wyraźnie zwątpił.

— Uuuuuuu!!! — ryknęła Toy na Tally-Ho znienacka.

Vixen nie przestraszyła się. Shainee przeciwnie. Zaczęły chichotać.

— Coś tych poruczników gorzej szkolą ostatnio.

— Yea. Chodźmy szukać pieprzonych duchów, bo nam uciekną.

— Albo się pochowają.

Znalazły niewielką kaplicę z ogromnym otworem w dachu. Poniżej, w specjalnym wgłębieniu posadzki rosły prawdziwe drzewa i krzewy.

— Ale fajne — Toy ukryła się za niewielkim ołtarzykiem i kazała Shainee obserwować wnętrze kościoła czy ksiądz nie idzie. Wyciągnęła papierosa, zapaliła szybko, tak, żeby ognia nie było widać na zewnątrz. Zaciągnęła się i wydmuchnęła dym w stronę tlącego się kadzidła. Kaplica była słabo oświetlona. Na podłodze wiły się jakieś kable, najprawdopodobniej pozostałości po ekipach badawczych usuniętych specjalnie na tą noc. Toy ziewnęła.

— Ciekawe, jak długo będziemy tu kwitnąć.

— Uuuuu!!! — ryknęła znienacka Tally-Ho. Toy oczekiwała tej zemsty. Nawet nie drgnęła. Shainee znowu dała się nabrać. Coś tam złego szeptała sobie teraz pod nosem.

Tally-Ho chichotała. Usiadła na jakimś zydelku pod świętym obrazem i oparła nogi na jednej z ławek.

— Dziewczyny... Nie wzięła któraś jakiejś gazety albo książki?

— Czytaj w gwiazdach — Toy wskazała zasnute smogiem niebo. Może ze dwie co jaśniejsze gwiazdy dało się zauważyć.

Gadały o niczym przez parę minut. Potem Toy zakiepowała w ziemi tuż pod najbliższym krzewem, skinęła na Shainee i usiadły obie w pierwszej ławce bo tam było najwięcej miejsca na nogi.

— Kurde balans... mogłam wziąć chociaż karty.

Toy obudziła się wtulona w brzuch Shainee, odrętwiała i zziębnięta. Zakonnica nie spała, ale niewiele jej brakowało. Tally-Ho zsunęła się z zydelka, jakoś owinęła wzorzystą matą i chrapała teraz głośno.

— O Jezu — Toy przecierała podpuchnięte oczy. — Jak ja wyglądam? Masz lusterko?

Shainee zaprzeczyła ruchem głowy.

— Tally-Ho!!! Przestań chrapać!

Jednostajny rytm został zakłócony. Dziewczyna poruszyła się lekko.

— Co? — spytała nieprzytomnie.

— Czy masz lusterko?

— Mam. O Jezu... Bolą mnie wszystkie kości.

— Duchy były? — spytała Toy.

Shainee znowu zaprzeczyła ruchem głowy.

— Kurde... Która godzina? — Toy pomacała się po nadgarstku. — Macie, pindy, zegarki?

— Nie.

— Nie.

— A piwo?

— Jeezu. Pójdę do jakiegoś sklepu. O mamo, baby, róbmy składkę, to wezmę coś mocniejszego.

Liście na krzewach poruszyły się lekko. Toy nagle zrozumiała, co ją obudziło. Trzepot skrzydeł ptaków wyrwanych nagle ze snu. Ptaki... latają w nocy? Nie była pewna. Ale chyba nie powinny. Tally-Ho ziewnęła i jęknęła rozdzierająco.

— Jak ja wyglądam? — powtórzyła nieświadomie za Toy.

Drzewa we wnętrzu kaplicy zaczęły nagle szumieć. Shainee stężała nagle. Vixen zapaliła papierosa. Z trudem prostując kości, podniosła się z powrotem na swój zydelek.

— No to co? Składka?

— Czekaj. Coś się dzieje.

Usłyszały miauczenie kota. Potem w okolicy rozszczekały się psy. Shainee zerwała się nagle. Stanęła w rozkroku trzymając w rękach nóż.

— Ty... — Tally-Ho zaciągnęła się, ale papieros wyraźnie jej nie smakował. — W razie czego pamiętaj]... Ducha ostrzem po jajach!

Toy zaczęła się śmiać. Dygotała zziębnięta.

— Chyba srebrnym ostrzem?

— To nie wampir, durna.

Liście poruszały się w przód i w tył.

— Ty... Tu jest coś naprawdę dziwnego.

— Ta? Taka biała pani z kosą?

— Kurde! To drzewo mi się zupełnie nie podoba!

— To przemaluj na niebiesko.

Toy momentalnie znalazła się na czworakach. Poczuła się źle — myślała, że umrze. Shainee upadła na nią, przygniatając do ziemi. Wydobyła Rugera, ale drżał w jej dłoni. Nie była w stanie sięgnąć po ciężkiego Colta. Tally-Ho znowu spadła z zydla. Wymiotowała pod ścianą. Cała kaplica zdawała się falować. Cały świat chyba drżał. Klucze od biura w kieszeni Toy dzwoniły głośno. Jezu...

Opadał na nie tynk. Najbliższe drzewo jaśniało dziwnie, liście falowały regularnie w przód i w tył. Potem był moment ulgi.

Shainee chwyciła Toy i pociągnęła za sobą. Kopnęła Vixen, żeby ta też się zbierała. Coś nadchodziło wyraźnie. Pewnie śmierć osobiście.

Biegły, zataczając się we wnętrzu ciemnego kościoła. Nagle zjawiska ustąpiły. Dopiero teraz Toy usłyszała, jak Shainee krzyczy:

— Duchy!!! Duchy!!!

Przedtem jakby miała zwinięte bębenki. Ksiądz wyskoczył z zakrystii. Też niewiele mu brakowało. Najwyraźniej czuł przynajmniej część tego, co się działo.

— Jezu!

— Spokojnie — Toy usiłowała się opanować. — Gdzie dziecko?

— Tutaj.

Nie musiał wskazywać kierunku. Już stąd było słychać jego płacz. Pobiegły do niewielkiego biura na zapleczu kościoła. Shainee trzęsąca się ciągle, wzięła chłopca w ramiona. Tally-Ho szczękała zębami.

— Chyba mają panie dość — powiedział Monzano. — Czegoś takiego jeszcze nie było...

— Telefon i książkę, poproszę — powiedziała Toy. Naprawdę nie wierzyła w duchy.

— J... jaką książkę?

— No przecież nie biblię, proszę księdza. Telefoniczną!

Wskazał jej jedno i drugie. Usiadła w jego fotelu i podniosła słuchawkę. Zapaliła papierosa i usiłowała się skupić, żeby szybko znaleźć numer. Shainee karmiła swojego chłopczyka piersią i sama przypominała śmierć, taka była blada. Tally-Ho oparła się o framugę drzwi. Schowała dłonie pod pachami, żeby ukryć ich drżenie. Ksiądz krążył nieprzytomnie pomiędzy nimi.

Toy wystukała numer.

— Proszę mnie połączyć z ośrodkiem odwykowym w RamonDare, na koszt odbierającego. Dzwoni Toy Iceberg — powiedziała normalnym tonem. Z nich wszystkich tylko ona spędziła dwa lata w Sex Side tuż przy krawężniku. Nie bała się ani duchów, ani nikogo innego.

— Tu Ośrodek Odwykowy RamonDare — usłyszała po chwili.

— Toy Iceberg. Proszę mnie połączyć z terapeutką Sarą Doppelnick natychmiast.

— Dziewczyno. Toż ona jest w domu i śpi!

— Numer mojego uwarunkowania: 17021960BHDW.

Słyszała stuk klawiszy, kiedy cieć ją sprawdzał w komputerze.

— Łączę.

Po dłuższej chwili usłyszała kobiecy, kompletnie nieprzytomny głos.

— Tak? — ziewnięcie.

— Tu Toy Iceberg. Potrzebuję pomocy, Sara.

— Jezus, Toy! — tamta obudziła się natychmiast. — Nie bierz narkotyków, bo to cię zabije!!! Jezus! Już jadę. Włożę majtki i wsiadam do samochodu... — usłyszała brzęk tłuczonego szkła. — Nie bierz niczego dopóki się nie spotkamy. Dziękuję, że zadzwoniłaś. Już jadę, powiedz gdzie jesteś. Toy? Nie bierz niczego pod żadnym pozorem! Oddychaj głęboko!

— Nie, nie — Toy skrzywiła się. Chyba wywołała za dużą panikę. — Jesteś jedyną osobą, jaką znam, z takim wykształceniem, Saro.

— Dobra, Toy! Jadę! Powiedz gdzie i niczego nie bierz!!!

— Tu nie chodzi o narkotyki. Mam inny problem.

— Dobra, Toy. Daj mi słowo honoru, że w pobliżu nie ma kokainy.

— Jezu... Sara. Jestem w kościele.

— Pytanie kontrolne. W której ławce siedzisz?

— W żadnej... Jestem w tej, no... w zachrystiannie!

— W zakrystii — podpowiedział ksiądz.

— Boże, Toy. Ty już jesteś nawalona!

— Nie. Uwierz mi, Sara. Czekaj dam ci księdza — podała słuchawkę.

Monzano specjalnie już się nie dziwił.

— Nie. Nie jest naćpana — odpowiedział cicho na pytanie.

— ...

— Tak. Mam rozeznanie.

— ...

— Tak. Na pewno nie jest nawalona po same uszy. Z całą pewnością.

Oddał jej słuchawkę.

— Sara?

— Tak? Jakiej pomocy oczekujesz, kotek?

— Przepraszam, że cię tak zerwałam po nocy. Ale... Ty miałaś takiego chłopaka, fizyka chyba, nie?

— Mhm.

— Jeszcze z nim chodzisz?

– Mhm.

– Jest w twoim łóżku teraz?

– A co cię moje łóżko ob... – chwila ciszy. – Jest.

– Proszę, Sara. Obudź go i daj mi na chwilę.

Westchnienie.

– Nie śpi. Masz!

Usłyszała dość miły głos jak na tę porę. Przedstawiła się grzecznie. Jak najdokładniej przedstawiła sytuację.

– Słuchaj – chłopak się zastanawiał. – Tak, jak opisujesz, to chyba infradźwięki, czekaj... Klucze dzwoniły ci w kieszeni, spluwa drgała w dłoni. To pewnie z szesnaście Hertzów. Ciśnienie akustyczne pól atmosfery. Wiesz... Czy w tym pomieszczeniu jest jakiś wielki otwór?

– Jest.

– Aaaaa... Rezonans, częstość charakterystyczna dla pomieszczenia... – ziewnął. – Amplituda jest tak wielka, że czuć wiatr, mimo że niczego nie słychać. Dostałaś 16 Hz na masę ciała, dziewczyno. Nie idź tam więcej, bo to może uszkodzić ci organy wewnętrzne!

– Kto ma takie urządzenia?

– Ten ma, kto chce je mieć. Armia, uniwerki, NASA, prywatne instytuty. To można sobie kupić na rogu ulicy – zakpił. – Ale kupował ktoś w miarę bogaty. Nie przesadnie. Ale w miarę.

– Kto może takie coś stosować w kościele wśród slumsów?

– Wiesz, która jest godzina? Nie wiem, kto – znowu ziewnięcie. – Odpowiedz sobie na pytanie: „Po co"?

– To jeszcze tylko jedno. Czy ekipy uniwersyteckie i te poje... mmm... ci napaleńcy od UFO wykryliby infradźwięki?

– Z całą pewnością, kochanie. Z całą, stuprocentową, pewnością.

– Aha. Dzięki!

– No... Cześć. Mam nadzieję, że się spotkamy na kawie.

Odłożył słuchawkę. Toy również.

– Tally-Ho? Przestałaś już szczękać zębami? Możesz zacząć myśleć?

Vixen oderwała się od framugi. Wyraźnie było jej wstyd. Usiadła na krześle.

Toy odchyliła się w fotelu. Uderzyła się obydwiema pięściami w głowę.

– Ten mój wypalony przez kokainę mózg. Strasznie powoli działa – zerknęła na Monzano. – Ksiądz nie ma jakiegoś przyspieszacza?

– Czego? – nagle zrozumiał i cofnął się odruchowo. – Nie mam narkotyków.

– Nie. Piwo? Wódka?

Zlitował się nad dziewczynami. Przyniósł wino. Wszystkie pociągnęły równo, nie czekając na kieliszki. Nawet Shainee, mimo że karmiła. Ale jej to było chyba najbardziej potrzebne.

– OK. Ktoś se robi jajca z duchami. Są różne ekipy, ale niczego nie wykrywają. Jeden facet strzela se w usta, kilka osób w szpitalu, a oni niczego nie wykryli. Jak to możliwe? Jak to możliwe, że obudzony w środku nocy zwykły fizyk daje nam dzisiaj rozwiązanie tylko na podstawie opisu?

Tally-Ho wzruszyła ramionami.

– Dzisiaj było coś innego niż zwykle, może...

Toy podskoczyła nagle. Ta idiotka tak naprawdę nie była wcale głupia.

– Tego mi brakowało – pociągnęła jeszcze jeden łyk cierpkiego wina z butelki.

– Co? Wiesz już wszystko?

– Gówno wiem. Coś jednak – zamyśliła się i pociągnęła jeszcze jeden łyk, potem Vixen odebrała jej butelkę.

– Naprawdę ci pomogłam? A może coś wyjaśnisz?

Toy wzruszyła ramionami.

– Nie wiem, co tu się dzieje. Ale pomogłaś mi, doktor Watson. To był ten brakujący element.

– Co?

– Tally-Ho, czy my jesteśmy mądrzejsze, czy głupsze od tych uniwersyteckich ekip? – odpowiedziała pytaniem.

Vixen roześmiała się nagle.

– Zdecydowanie głupsze!

– Właśnie! Dlaczego im się nie udało? Bo... – Toy roztarła powieki. – Bo oni skupili się na samym problemie. Może coś odkryli, może nie. Nieważne. Tu nie chodzi o kościół.

– Niczego nie rozumiem.

– Zastanów się. Po co ktoś miałby „robić" duchy w kościele?

Vixen zmarszczyła brwi.

– Nie wiem.

– A kto krzyczał na mnie „Uuuuu" w ciemności?

– No ja. Ale ty zaczęłaś – Tally-Ho nagle potrząsnęła głową. – Zaraz. Robili to, żeby kogoś przestraszyć?

– No coś ty? A przestraszył się ktoś twojego „Uuuuu"?

– Shainee. Wiem – Vixen zagryzła wargi. – Nikt się nie przestraszył. I tych duchów też. Jedyny efekt, że przyszła policja, telewizja i różne ekipy.

– Tak jest. A po co?

– Nie wiem.

Toy odchyliła się w fotelu.

– Tally-Ho. Jesteś dilerem narkotyków na ulicy. Co zrobisz, żeby odwrócić od siebie uwagę, jak cię już zaczną namierzać?

Vixen roześmiała się.

– Podpalę budynek naprzeciw! Toy, jesteś genialna.

– Zaraz – wtrącił ksiądz. – Ja dalej niczego nie rozumiem.

– Ja też nie – przytaknęła Toy. – Ale sprawa może wyglądać tak... Ktoś coś dziwnego robi w sąsiedztwie. Efektem tego mogły być „pierwsze duchy". A potem, jak już dupa zaczęła im się palić, wymyślili sobie, że sami zrobią „jeszcze lepsze duchy". Tak, żeby ekipy zgłupiały, żeby wszyscy zainteresowali się... pańskim kościołem. Jedyny wniosek, że „prawdziwe" sprawy dzieją się nie tutaj. Tylko gdzieś w sąsiedztwie.

Nie chciała mu wyjaśniać, że kiedyś we Francji, o czym czytała w gazetach, pewien polityk został skompromitowany ujawnionym przez jakiegoś detektywa listem pedofilskim. Wybuchła afera, szykował się koniec kariery, ale... W prasie opublikowano list, w którym polityk opisywał, jak zamordował kochankę. Wrzenie sięgnęło szczytów. Niestety następnego dnia opublikowano list, w którym polityk opisywał jak kradł w supermarkecie. Na niektórych czytelników przyszło zwątpienie. Następny dzień, kolejny list – seryjny morderca i defraudant.

W sumie opublikowano siedemnaście listów. Wszystkie autentyczne, stwierdzili to grafologowie. Siedemnaście najgorszych zbrodni. Czytelnicy już tylko się śmiali – wiadomo, jakiś dewiant albo wróg polityczny usiłuje zepsuć jego imię.

Niepotrzebnie.

Wszystkie listy były pisane tą samą ręką, ale tylko pierwszy prawdziwy. Polityk, znając psychologię tłumu, po pierwszym piśmie sam zaczął pisać na siebie donosy i rozsyłał do gazet. „No przecież nie może istnieć potwór, który morduje, gwałci, defrauduje, truje, knuje, rabuje i podpala domy. Ktoś go chce wrobić".

Pamiętała jeszcze jedną sprawę. Facet chciał zabić żonę. Zamordował więc sześć niewinnych kobiet w okolicy, udając seryjnego mordercę, a potem swoją żonę. Wszystkie w ten sam sposób, a więc mąż był poza podejrzeniami. Do czasu.

I tu mogło być tak samo. Robi się jeszcze gorsze cuda dla odwrócenia uwagi.

– Co? – Monzano nie był zbyt przytomny.

– Tu nic nie ma. Tu się nic nie dzieje. Ktoś odwraca w ten sposób uwagę od czegoś naprawdę ważnego, co ma miejsce tuż obok.

Ksiądz zajął ostatnie wolne krzesło. Oparł głowę na ręce.

– Ma ksiądz latarkę? – spytała Tally-Ho.

– Mam – odpowiedział odruchowo. – A po co?

– Pomyszkujemy wokół – uśmiechnęła się. – Zaopiekuje się ksiądz jeszcze trochę chłopcem? Duchów już dzisiaj nie będzie.

Monzano potrząsnął głową. Najwyraźniej nie mógł uwierzyć. Nie wiedział, jak się zachować.

– Zaraz... rozwiązały panie problem, nad którym głowiło się tyle ekip? Tak od razu? Jednej nocy?

– Niczego nie rozwiązałyśmy, proszę księdza. Wiemy na razie, że szukać trzeba nie tu, gdzie pokazują duchy.

– A gdzie?

– Ma pan latarkę? – powtórzyła Toy.

Miał. Dał im. Zaopiekował się dzieckiem. Nawet dał im dopić resztkę cierpkiego wina z butelki, którą przyniósł. Tally-Ho uciekła na chwilę do toalety, a potem ruszyły na poszukiwania.

Ruszyły na poszukiwania, które skończyły się dokładnie na schodach kościoła.

Na zewnątrz czekała malutka, europejska limuzyna i facet, który był chyba tym tajemniczym „parafianinem", który skierował księdza do biura Iceberg & Vixen. Miał na sobie eleganckí, cieniutki, letni płaszcz, spod którego wystawał nienaganny garnitur i lśniąco biała koszula. Miał nie więcej niż czterdzieści lat. Był koszmarnym dupkiem i chyba wysoko



postawionym menadżerem wielkiej firmy. Trudno było sobie wyobrazić, żeby ktoś taki mógł być członkiem wspólnoty religijnej w okolicach Sex Side.

– Jack Higgins – przedstawił się. Pstryknął palcami. Ochroniarz podbiegł natychmiast i przejął dziecko Shainee z rąk dość oszołomionego księdza. – Panie pozwolą, że je zaproszę na dość spóźnioną kolację?

Toy skinęła głową. Najwyraźniej nie miało sensu gadać z dupkiem na ulicy. I tak wiedziała, że on sprowokował przynajmniej część rzeczy, których doświadczyły. A bardzo chciała się dowiedzieć, o co chodzi.

– Ksiądz nie ma nic przeciwko? – Higgins zerknął na Monzano. – Wykonały swoją pracę całkiem nieźle... – wskazał im drogę do limuzyny. Tak jakby było co wskazywać. Wszystkie trzy przeszły te kilkanaście kroków. Jezu... Ameryka już nie istniała. Ciasne wnętrze malutkiego samochodu wręcz „kapało" od nadmiaru elegancji. Ameryka dzieliła się na dwie grupy ludzi. Biednych – tych, którzy kupowali tanie japońskie i chińskie gówna, oraz bogatych, tych którzy kupowali koszmarnie drogie europejskie gówna, wykonane tak samo albo i gorzej od japońsko-chińskich, ale jednak ze smakiem. Amerykańskich gówien nikt już nie kupował. Ten pieprzony wóz jeszcze kilkanaście lat temu mógłby być co najwyżej samochodem rodzinnym. Teraz nieudolnie grał rolę limuzyny, ale był europejski i strasznie drogi, więc siłą rzeczy trzeba było mu wybaczyć ciasnotę. Za to był przynajmniej cichy i szybki.

– Panie wybaczą obcesowość propozycji – powiedział Higgins. – Zaraz porozmawiamy w jakimś bardziej stosownym miejscu.

– Pan skierował księdza do nas? – spytała Toy.

Skinął głową. „W uprzejmy sposób" nie odzywał się więcej przez całą drogę. Toy obserwowała go ukradkiem. Chryste... Środek nocy, a właściwie już nad ranem, a ten świeżutki, wymuskany, wypoczęty. Nie... to tylko pozór. Znała ten typ marcowego biznesmena. Wszystko dla firmy i dla kariery. W każdej ankiecie na pytanie: „Czy jest szczęśliwy", odpowiadał niezmiennie: „Tak! Jestem bardzo szczęśliwy!". Dokładnie, jak miliony jego duplikatów rozsianych po całym



świecie. Od rana do nocy kariera, troszeczkę niezbędnego czasu na sen, łykanie chemicznych świństw, przy których kokaina miałaby moc aspiryny, no i oczywiście „reszta czasu", w stu procentach poświęcona na dbanie o siebie. Musiał dodatkowo przechodzić przedwczesne, męskie klimakterium. Czterdzieści lat i odpierdoliło mu dokumentnie. Miał tak doskonale opiłowane paznokcie, tak wypielęgnowane dłonie, że przytłaczająca większość kobiet mogła mu tylko zazdrościć. Co za dupek! Mężczyzna, nawet po czterdziestce nie powinien się jednak zamieniać w kobietę przebraną w garnitur.

Kierowca zaparkował pod wielką markizą na jakimś podjeździe. Higgins przepuścił je przodem, ochroniarz zajął się dzieckiem. Ciekawe, czy będzie go uczył, jak bawić się pistoletem? Ale najlepsze było dopiero przed nimi. Weszli do lokalu tak eleganckiego, że niemożliwe było, żeby mógł być czynny o tej porze „sam z siebie". „Parafianin" musiał chyba kazać go otworzyć. Ciekawe, czy zrobił to kierowca przez telefon, kiedy jechali, i błyskawicznie powyciągano obsługę z łóżek, czy też wszystko było umówione wcześniej. Szlag! Chciał je oszołomić czy co? Sprawił, że wszystkie poczuły się głupio. Tally-Ho w spódniczce tak krótkiej, że jeśli tylko usiądzie na krześle, to z każdej pozycji będzie jej widać majtki, Shainee w przykrótkich dla niej dżinsach Toy i w szerokiej bluzie mającej ukryć jej mleczne piersi i, najlepiej, sama Toy, w wojskowych spodniach, dziecinnych Nike'ach i podkoszulku tak obcisłym, że każdy mógł sobie zobaczyć jej ładny biust ze wszystkimi szczegółami. Kurde... Stroje idealne do Sex Side, tu wśród kelnerów we frakach dziewczyny zaczęły się czerwienić. A może Higginsowi właśnie o to chodziło?

Wszystkie stoliki były wolne. Na szczęście jedna z niewielkich sal restauracji nie przytłaczała choć swym ogromem. Przytłaczała za to wszystkim innym. Cała trójka nie bardzo wiedziała, co zrobić z przyniesionymi błyskawicznie serwetami. Tally-Ho przykryła sobie... hm... uda. Toy klęła w duchu. Zdenerwowała się i zaczęły jej sterczeć sutki. Szlag! Ten przeklęty, cieniutki podkoszulek. Miała tylko nadzieję, że wypieki na jej twarzy nie są dobrze widoczne w półmroku.

Czterech kelnerów podało cztery karty.

— O kur... — Tally-Ho zasłoniła sobie usta. Menu było po francusku. Ale i tak dała małą plamę. Shainee odwróciła sobie kartę do góry nogami, żeby zobaczyć czy może w ten sposób uda jej się coś zrozumieć.

— Jeśli panie pozwolą, może coś wybiorę dla wszystkich? — zaproponował Higgins.

— Ja chcę kurczaka — wypaliła Vixen. — Może być nawet z rusztu.

— Wątpię, żeby mieli tu coś takiego, ale spytam.

— Chcę kurczaka. Może być też dobrze wysmażony stek.

— Eeeee...

— Jezu. Też nie ma? — Tally-Ho wytrzeszczyła oczy. — Tylko, żeby mi nic nie pełzało po talerzu! Proszę. Żadnych świństw.

— Wybiorę coś — Higinns skinął na kelnera.

— A jest piwo? — spytała Toy.

— Mmmm... chyba jest.

— To ja poproszę duże.

— Ja też!

— Ja też!

Tally-Ho i Shainee nagle zachichotały i od razu usiłowały spoważnieć. Higgins uśmiechnął się lekko po raz pierwszy.

— Może też porządną brandy, może europejską wódkę? Rosyjską, polską, fińską?

Toy usiłowała zabłysnąć swoją wiedzą. Widziała w gazetach dla biznesmenów wiele reklam wykwintnych trunków.

— Ja poproszę o Belvedere — zrobiła światową minę, wiedząc, że go nacina. Jezu! Butelka za sto pięćdziesiąt dolców w sklepie. Tutaj pewnie sześć razy drożej. — W szklance z lodem!

Uśmiechnął się znowu.

— Tego się nie podaje ani w szklance, ani z lodem. To nie whisky — wyjaśnił. — Ale poproszę.

— Ja też! Ja też! — powtórzyły jak echo Vixen i Shainee.

Kelner nie dziwił się za bardzo. Szybko przyniósł trunki, dla „parafianina" szklankę wody, i wysłuchał sążnistych zamówień Higginsa po francusku. Toy doznała jednak pewnej ulgi. Walnęła spory łyk. Wódka najpierw zapiekła delikatnie w język, potem kopnęła z mocą buldożera, a po chwili napełniła ciało przyjemnym ciepłem. Popiła doskonałym szkockim piwem, jak głosił napis na szklance, i naprawdę zrobiło jej się dobrze. Jeszcze łyk wódki, znowu kopnięcie, jakby szturmowy czołg walnął ją w brzuch, łyk piwa... Ulga. Pierdoleni Europejczycy. Coś jednak potrafią. Tally-Ho i Shainee dotrzymywały jej tempa. Ciekawe, czym Shainee nakarmi synka po tej imprezie. Czy alkohol może się jakoś dostać do mleka? Miała nadzieję, że niemowlak nie zacznie jutro śpiewać.

Higgins upił łyk wody. Toy dałaby sobie uciąć rękę, że dla siebie zamówił gotowane warzywa.

— Drogie panie...

Tally-Ho zastrzygła uszami i uśmiechnęła się ukradkiem pod adresem Toy. Ta mrugnęła porozumiewawczo. „Spieszę wyjaśnić..." — powiedziała samym ruchem warg.

Higgins jednak nie był dupkiem tak do końca. Zauważył ruchy warg Toy.

— Spieszę wyjaśnić — podjął za nią — cel naszego spotkania. Ach — machnął ręką — coś niezbyt poprawnie mi wyszło.

Toy skinęła głową z pewną, bardzo malutką na razie dozą szacunku.

— Dobrze. Może naprawdę wyjaśnię wszystko — następny łyk wody. — Reprezentuję Caltron.

Tally-Ho rozdziawiła swą śliczną buzię. Największa firma na terenie Kalifornii. Najbardziej zaawansowana technologia. Chryste. Co ludzie, którzy dysponowali potencjałem równym potencjałowi na przykład Rosji, mogli chcieć od dwóch nieudacznic i ich prywatnej zakonnicy?

— Przyznam się, że reakcja pań na „duchy" zrobiła na mnie pewne wrażenie — kontynuował Higgins. — Odnoszę wrażenie, że pani Iceberg byłaby świetną kandydatką do rozwiązania problemu, nad którym, przyznam się, pracują nasi najlepsi specjaliści. Eeee... Bez efektu. Na razie.

Toy uśmiechnęła się i mrugnęła do niego. O mamo. Czego on chciał? Czego chciała od nich firma, która mogła sobie pewnego dnia powiedzieć „OK, dzisiaj zmienimy orbitę Księżyca, bo jego widok w nocy za bardzo rozprasza naszych programistów"?

— Proszę pani — zwrócił się bezpośrednio do niej. — Niestety dalsze wyjaśnienia muszę obwarować pewnym warunkiem. Jeśli się pani zgodzi, proponuję kontrakt za trzydzieści tysięcy dolarów plus... pewien interesujący bonus. Jeśli nie... Oczywiście zwrócimy paniom koszty dotychczasowego udziału w sprawie, powiedzmy, pięćset dolarów, i zapomnimy wszyscy o całym zdarzeniu.

— Co to za warunek?

— Da pani sobie wszczepić wojskowy implant.

— Jezu... Po co?

— To będzie gwarancją, że pani przeżyje — powiedział sucho.

— Wojskowy implant? — szepnęła Toy. — Słyszałam, że takie coś kosztuje majątek.

Nawet się nie uśmiechnął.

— To jest ten bonus — powiedział. — Implantu nie da się potem wyjąć, więc zyska pani coś, co kosztuje kilka milionów dolarów. Coś, co do końca życia pozostanie w pani głowie. Co sprawi, że będzie pani trochę lepsza, proszę wybaczyć kpinę, o całe niebo lepsza niż reszta prywatnych detektywów w L.A.

— A jak się nie zgodzę?

— Pięćset dolarów plus, oczywiście, kolacja.

Wiedział, że się zgodzi. Sukinsyn, wiedział dokładnie. Znał sytuację finansową firmy Iceberg & Vixen od podszewki. Znał samą Toy lepiej niż ona sama się znała.

— OK. Co mam podpisać?

Uśmiechnął się.

— Nic. Wystarczy mi pani ustna zgoda — znowu olśniewający uśmiech. — Na tym szczeblu, proszę mi wierzyć, nie są potrzebne żadne podpisy.

— OK. Kiedy mi to wszczepicie?

— Jak najszybciej. Za dwa dni, powiedzmy — uszczknął kawałek gotowanej na parze brukselki. — Pani ma już implant w głowie, prawda?

— Przecież wie pan o mnie wszystko.

Skinął głową.

— Wszystko to może przesada — zakpił delikatnie. — Nie wiem na przykład, o czym śniła pani dzisiejszej nocy...

Boże. Człowiek składał się z dokumentów. Nie mięśnie, kości, żyły, tkanki miękkie, nie szare komórki, nie płyn rdzeniowy ani DNA... Człowiek to po prostu zbiór dokumentów. Akta na policji, teczka w ubezpieczalni, karty chorobowe, zeznania podatkowe, zbiory FBI, kurator z odwykówki, wypełnione kiedyś tam ankiety, metryka urodzenia, baza danych domu

dziecka, urząd statystyczny, rejestrator jej lekarza, zabawki, z których korzystało się w dzieciństwie. Toy nie była istotą białkową. Była człowiekiem zbudowanym z papieru i twardych dysków. Jeśli ktoś miał władzę równą Caltronowi, mógł wiedzieć o niej więcej, niż ona sama o sobie wiedziała. Mógł wiedzieć, kiedy ma okres, a kiedy dni płodne. Czy lubi czekoladę, czy raczej hamburgery. Czy bardziej odpowiadają jej rośli blondyni, czy też preferuje grubych Murzynów. Czy coś zaszło pomiędzy nią a Tally-Ho, czy też raczej między nią i Shainee. Czy siedząc w fotelu dłubie w nosie, czy raczej wali nogi na biurko i czyta gazety. Czy siusiając siada przodem, czy tyłem do spłuczki. Czy masturbuje się ręką czy wibratorem. Jaki jest stan flory bakteryjnej w jej pochwie. Czy jeżeli mruży oczy, to jest to oznaką zdenerwowania, czy przeciwnie, podniecenia. Czy jeśli swędzi ją tyłek, to znak, że ma grzybicę, czy też, odwrotnie, po prostu włożyła za ciasne majtki...

Higgins wiedział o niej wszystko. Trochę więcej niż Bóg. Wiedział, że się zgodzi. Miał rozliczenie wydatków firmy Iceberg & Vixen. Miał w ręku jej charakterystykę psychologiczną. Miał dokładny opis tego, co zdziałała w kosmicznym walcu Moonsunga. Wiedział, w jaki sposób jako niemowlak zwracała uwagę mamy, choć ona sama swojej własnej mamy nie mogła pamiętać. Wiedział, ile razy narobiła w pieluchę dwadzieścia lat temu, wiedział, że w luksusowej, pseudoeuropejskiej restauracji będzie się czuła onieśmielona, wiedział, co włoży na siebie tego dnia. Miał ją na widelcu. Pan Bóg w porównaniu z Higginsem był po prostu niedoinformowany. No trudno. Pójdzie do piekła. Pan Szatan też chyba miał tysiące programistów do dyspozycji i całkiem niezłe komputery. Jego personel w każdym razie rozgrywał sprawy dużo lepiej niż aniołowie korzystający ciągle z drewnianych liczydeł. Przeciętny anioł, na przykład, nie wiedział, że miała właśnie „stan wzmożonego napięcia przed okresem, połączony z obniżoną tolerancją na stres". Pan Szatan i pan Higgins wiedzieli o tym doskonale. I dlatego wybrali właśnie dzisiejszy dzień na decydujące o jej dalszym życiu spotkanie. Zabębniła palcami w blat stołu. Ciekawe, ile miesięcy temu Higgins wiedział, że zabębni w ten sposób podczas pierwszego spotkania?

Pan Bóg nie liczył się w dalszej rozgrywce. Miał chłopak, po prostu, przestarzały sprzęt. Jakieś tam staromodne komputery wyprodukowane przez Izrael w czasach przekraczania Morza Czerwonego przez Mojżesza. Niczyja wina. Teraz Higgins i Szatan. Ci dwaj chłopcy nadążali za rozwojem techniki. Było ich na to stać. Odpowiednie wpływy, odpowiednie konta we właściwych bankach, nie to, co utarg z tacy. Higgins&Szatan rulez! Takie napisy powinny się pojawiać na ścianach rządowych budynków. Z tym, że Higgins był trochę bardziej bogaty niż rząd Stanów Zjednoczonych. Był troszeczkę lepiej poinformowany niż Pan Prezydent. Ciekawe, czy był bardziej bogaty od Pana Szatana. Cholera go wie. Może korzystali obaj z usług tej samej kancelarii adwokackiej? A może upili się kiedyś w jakiejś tawernie i kulturalnie podzielili strefy wpływów? Jak biznesmen z biznesmenem? Jak żołnierz Triad z członkiem Mafii? „Tu twoje, a tu moje". „Wszystko, w końcu będzie moje, kotek" – powiedział pewnie wtedy szatan. „Śnisz, idioto!" – ryknął chyba śmiechem Higgins. – „Wszystko będzie moje! Ubiłem doskonały interes, głupi diable. I moja rada na koniec: nie kupuj więcej tajwańskiego szajsu – niby tańsze, a ty jednak wyszedłeś jak dupek na tym interesie!"

Higgins, w każdym razie nie przyszedł tu nadaremno... Tfu! Na darmo! Może lepiej nie stosować przestarzałego słownictwa biblii, równie zdezaktualizowanego jak zeszłoroczne oprogramowanie.

Toy przekonała się już, co potrafi firma Moonsung. Kilka miesięcy po akcji, do której wynajął ją Pat Dante, przekonała się, że firma, jeśli jest tylko odpowiednio duża, może podnieść się z każdego upadku. Prasa i telewizja nie zostawiły na niej suchej nitki, sądy dosłownie rozsmarowały zarząd i przydzieliły ludziom z walca miliardowe odszkodowania... I co? Moonsung dalej trwał „alive and well". Ludzi z walca leczono właśnie w szpitalach psychiatrycznych rozsianych na terenie całego kraju. A... a Moonsung przy Caltronie był jak Kazachstan przy Rosji, jak Walia wobec Anglii, był równie potężny jak Litwa w porównaniu z Polską...

Pozostawało więc do zadania jedno jedyne pytanie. Dlaczego wybrali właśnie ją? Czego chcieli od byłej prostytutki, byłej narkomanki?

– Dlaczego ja? – spytała.

Higgins nawet nie podniósł oczu.

– To trochę skomplikowana kwestia. Wojskowy implant nie jest jeszcze sprawdzony. Rząd przerwał nam badania w najciekawszym momencie, jeśli można się tak wyrazić. Słynna ustawa o granicach ingerencji w umysł. Wszczepiliśmy go jednak kilku osobom.

– On ci zaraz powie, że nikt nie przeżył – mruknęła Shainee. Miała nieprawdopodobną intuicję. – Toy, zrezygnuj z tego, proszę!

Higgins zerknął z zaciekawieniem na Shainee.

– Nikt nie przeżył – powiedział cicho. – Implant w trakcie aktywacji niszczy zbyt wielkie obszary mózgu. Można skończyć jako roślinka, można umrzeć.

– Jakoś nie słyszałam o serii procesów „rodziny zmarłych kontra Caltron".

– Istotnie. To byli ochotnicy, osoby nieuleczalnie chore, które implant mógł uratować. Wszystkie papiery mamy w porządku.

– Toy. Chodźmy stąd! – poprosiła Shainee. – Ten człowiek cię zabije.

– Powiedział pan trzydzieści tysięcy plus... – Toy zawiesiła głos.

– Plus sam implant, który będzie już pani własnością do końca życia – powtórzył. – Jest wart kilka ładnych milionów dolarów.

– Toy, proszę cię – Shainee zagryzła wargi. – Skoro już pan jest taki uprzejmy weźmy te pięćset i chodźmy do domu!

– Czekaj, kotek. Skoro on chce mi to wszczepić to przecież nie po to, żeby znaleźć kolejnego ochotnika do badań. Czegoś od nas chce – zerknęła na Tally-Ho, która również zaprzeczyła dyskretnym ruchem głowy i wskazała drzwi wyjściowe. – OK. Jaka jest szansa, że przeżyję i będę normalna?

– Ogromna. Implant niszczy te partie mózgu, które i tak pani ma już zniszczone przez kokainę. To po pierwsze – Higgins upił kolejny mały łyk wody. – Po drugie, pani ma już nasz implant w głowie. Po trzecie, jest pani uwarunkowana i jest exnarkomanką. Co pani brała? S-7? Słynną „siódemkę", prawda? To coś wypaliło już pani dość sporo pod czaszką... Dobrze, mógłbym wziąć dowolnego narkomana i mu to wszczepić. Duża szansa, że przeżyje w przeciwieństwie do człowieka normalnego, gdzie zanotujemy zgon z powodu nadmiernego szoku. Ale po co mi narkoman? Chcę panią. Po pierwsze, jest pani już uwarunkowana, a nam się spieszy. Po drugie, przeczytałem wszystko o tym, co pani zrobiła dla Dantego – wyjął z kieszeni małe płaskie pudełko. – Proszę położyć na tym dłoń i powiedzieć, że się pani zgadza.

– Nie Toy!!! – krzyknęła Tally-Ho.

– Nie, siostro. Pod żadnym pozorem – Shainee przygryzła wargi. – Chodźmy stąd. Proszę!

Toy położyła dłoń na analizatorze. Zeskanował wszystkie impulsy wysyłane przez jej organizm i pobrał próbkę krwi z palca, która miała być dowodem Caltronu w ewentualnej rozprawie sądowej o odszkodowanie. Podpisała więc krwią, że nie jest pod wpływem żadnych środków psychotropowych. Nowoczesna wersja cyrografu.

– Zgadzam się – powiedziała patrząc mu prosto w oczy. – Co mi wszczepicie?

Ani na chwilę nie odwrócił wzroku.

– To coś jest implantem mózgowo-rdzeniowym. Nazywa się... Zresztą, mniejsza o nazwę.

Skinął na kelnera, który zabrał ze stołu prawie nietknięte, gotowane warzywa. Zabrał też szklankę z wodą i przyniósł następną, mimo że z poprzedniej zdążył upić zaledwie ze trzy łyki.

– To ostateczne rozwiązanie kwestii inżynierii genetycznej naszej kochanej cywilizacji.

– Głupia! – Shainee straciła apetyt. Przez chwilę sprawiała wrażenie, że się rozpłacze. – To nie jest dobry człowiek.

Higgins starł palcem niewidzialny pyłek z lśniącego obrusu.

– Teraz mogę wyjawić cel naszego spotkania – powiedział cicho. – To będzie dłuższa opowieść, więc może zamówią panie coś jeszcze?

Toy poprosiła o wódkę. Shainee zaprzeczyła ruchem głowy. Zamknęła oczy i przytuliła się do ramienia Tally-Ho. Była smutna. Łzy zbierały jej się pod powiekami.

– Zabiją ją – szeptała. – On ją zabije.

Higgins nie zwracał uwagi na dwie dziewczyny. Patrzył Toy prosto w oczy.

– Cała historia zaczęła się w zeszłym stuleciu – zaczął. – Od prób stworzenia technologii zwanej VR. „Wirtualna rzeczywistość" – zakpił. – Do dziś nie udało się tego stworzyć. Wbrew głośnym kampaniom reklamowym różne firmy skonstruowały „V", ale nie mogą sobie poradzić z „R" – uśmiechnął się ciepło. – Bo co to jest wirtualna rzeczywistość w obecnym wydaniu? Idzie pani do salonu gier, nakłada kombinezon, hełm, uprząż, podwieszają panią do specjalnych szelek na stojaku. Już w tym momencie wszystkim rozsądnym ludziom chce się śmiać, jak widzą wierzgające nogami postacie obok i słyszą ich kretyńskie okrzyki w rodzaju: „Ach!!!! Stój gnoju! Będę strzelał! Choć pindo..." albo wręcz „Och, och, och...".

Mniejsza z tym. Pracownik podłącza pani zbroję do komputera i... Znajduje się pani w VR. Cha, cha, cha... Ale dobrze. Widzi pani jakieś potwory, strzela, krew tryska hektolitrami. Boże! Sprowadziłem sobie kiedyś taki sprzęt. Bo nie zdecydowałbym się nigdy na włożenie przepoconego kombinezonu z publicznych salonów. Nie wiem, czym oni to czyszczą... Myślałem, że „rumieńce wstydu" zostaną mi już do końca życia. Czułem się jak idiota. Niby gdzieś tam biegłem, strzelając do czego popadnie, ale wiedziałem przecież, że tak naprawdę to tylko ruszam nogami, podwieszony na uprzęży przypiętej do stelaża. Koledzy wyli ze śmiechu.

Higgins upił kolejny łyk wody.

– Spróbowałem potem seksualnej VR. Rzeczywiście udało im się mnie podniecić – wyznał szczerze. – Ale co z tego skoro do niczego konkretnego nie mogło dojść? Wiem, wiem... Są chińskie urządzenia z wbudowanymi onanizatorami. Ale ja serdecznie za to dziękuję. Nie mam najmniejszej ochoty, żeby onanizowało mnie urządzenie o wyglądzie gruszki do lewatywy, wyświetlając w hełmie ruchome obrazki panienek z Playboya.

Shainee oderwała się od ramienia Tally-Ho i przełknęła ślinę przerażona.

– Nie, nie, nie... – kontynuował Higgins. – To nie dla mnie. To nie jest do przyjęcia dla większości mężczyzn na świecie. Spróbowałem więc gry strategicznej. Spróbowałem „Moonsung Overdrive" – uśmiechnął się i mrugnął do Toy. – To jest gra oparta na kanwie pani przygód.

Wybałuszyła oczy.

– Jest gra o mnie???

– Oczywiście. Nie rozumiem pani zdziwienia. Afera z kosmicznym walcem była tak głośna w mediach, że gra pojawiła się natychmiast. Wyprodukowali ją piraci i w związku z tym nie zapłacono wam praw autorskich do postaci. Żeby uniknąć procesów zmieniono nazwiska i wygląd zewnętrzny ludzi. Ale można wcielić się w każdego. Zamiast „Toy Iceberg" jest „Toye Titanic", zamiast „Shainee" jest „Shining", zamiast „Tally-Ho" jest „Action-Station". Można też wcielić się w Pata Dantego, zwanego dla niepoznaki „Joe Petrarka". Można zostać „panem Brownem", zwanym w grze „Panią Oziraki"... Koszmar. Uważam się za człowieka inteligentnego, nigdy nie brałem narkotyków, więc, proszę wybaczyć, rozwiązałem aferę, powiedzmy, sto razy szybciej niż pani w rzeczywistości. Ale gra nie dopuszczała takiego rozwiązania. Przegrałem. Programiści uznali, że albo rozwiążę problem tak, jak zrobiła to pani, albo przegrywam. Idiotyzm. No ale cóż. Nośniki pamięci mają jednak określoną pojemność. Nie da się wymyślić i zapisać wszystkich możliwych rozwiązań do wyboru. Zresztą... Zacząłem znęcać się nad grą. Na przykład na księżycu poszedłem do najbliższego biura podróży i poprosiłem o bilet na prom do Chin. „Nielegalna komenda" wyświetlił się napis. OK. Podczas pierwszego spotkania zastrzeliłem więc Pata Dantego. O przepraszam... „Joe Petrarkę". Dowiedziałem się, że „Użytkownik wykonał nielegalną operację". Skoczyłem więc z okna pani biura. Gra zawiesiła się i musiałem wzywać obsługę techniczną.

To zbiór bzdur. Kompletny softwarejunk. Jeżeli świat VR to na przykład Nowy Jork, a ja chcę lecieć do Nijmeegen, oczywiście VR zaczyna się sypać. Nie można zaimplantować w komputerach całego świata. Obawiam się, że nigdy nie można będzie tego zrobić. Bo powiedzmy. Gra toczy się w L. A., zakładam istnienie przyszłych, „cudownych" komputerów, i chce pani polecieć na przykład do Paryża. Leci pani, powiedzmy, że taka technologia pojawi się za kilkadziesiąt lat, i sprawdza napis na murze, który namazała pani podczas ostatnich wakacji: „Higgins jezd gupi!". I co? W VR napisu nie będzie! Choćby zeskanowali „cudownie" cały Paryż, napisu nie będzie. Tego się nie da zrobić. Trzeba byłoby skanować Paryż co sekundę. A tu już jesteśmy zbyt blisko schizofrenii, żeby rozmawiać o tym poważnie...

Zresztą VR to i tak totalna bzdura. Za drogi sprzęt. Można oczywiście fundnąć sobie hełm i rękawice, a nawet kombinezon do domu, ale... W VR czuje pani mniej więcej tyle

– klepnął ją palcami w dłoń. – I już. Jak ktoś panią postrzeli, nie poczuje pani wielkiego bólu, jedynie słaby ucisk kombinezonu. Po drugie, w VR przez cały czas wie pani, że to tylko software i serwomechanizmy. Po trzecie, co to za „rzeczywistość", w której nie mogę niczego polizać, kochać się z kobietą, wymyślić samemu, jak zastrzelić prezydenta i zrealizować ten plan?

Cały problem z „wirtualną rzeczywistością" polega na tym, że jej uczestnik doskonale wie, że to nie żadna „rzeczywistość". Sprawę dałoby się załatwić wszczepianiem do głów implantów, ale... kto o zdrowych zmysłach pozwoli sobie wszczepić procesor do mózgu, jeśli nie jest to absolutnie konieczne? Odpowiedź jest prosta – tylko urodzony idiota. Idiotów co prawda na świecie nie brakuje. Niemniej po kilku tygodniach pojawią się przecież nowe procesory, oferujące nowe możliwości. I co? Należy przeprowadzić nową operację na otwartym mózgu? Nie. To koszmar. Caltron zainteresował się rynkiem z powodu jego pojemności.

Higgins przerwał nagle. Pociągnął łyk wody ze stojącej przed nim szklanki. Potem uśmiechnął się ciepło.

– Poszliśmy inną drogą. Zadaliśmy sobie pytanie, po co produkować kosztowne urządzenia albo wszczepiać ludziom implanty VR. Czy nie lepiej wykorzystać mechanizm VR, który każdy człowiek już ma w swojej głowie?

– Jaki? – Toy aż podskoczyła na krześle. Tally-Ho i Shainee również patrzyły zaciekawione.

– Każdy człowiek ma już zaimplementowany system Wirtualnej Rzeczywistości w głowie – powtórzył Higgins.

Tally-Ho skubnęła coś z talerza. Zastanawiała się gorączkowo.

– Mózg? Umysł?

– Ciepło, ciepło.

– Co to jest?

Higgins upił kolejny łyk wody. Kelner natychmiast zmienił szklankę na nową.

– Sen.

– Proszę?

– Sen.

Higgins nachylił się nad swoimi warzywami na parze, które zresztą też mu wymieniono na świeże, choć poprzednią porcję ledwie skubnął.

– Sen – powtórzył. – Zwykły, normalny, ludzki sen. Przecież jak się komuś coś śni, to wydaje mu się, że to wszystko odbywa się naprawdę. Mam rację?

– Owszem.

– Sprokurowaliśmy... – zerknął na Toy, uśmiechnął się – a propos poprzedniej wpadki z wyrażeniem „spieszę wyjaśnić". – Wyprodukowaliśmy urządzenie, które wprowadza człowieka do świata snu. Wszystko wydaje się naturalne. Wszystko prawdziwe. Po prostu śni się sen – znowu pokazał te swoje olśniewające zęby. – Tak realny, jak tylko sen może być. Wszystko „dzieje się naprawdę". Można odczuwać ból, strach, przyjemność, można się kochać. Naprawdę – potrał wargi. – Ile razy miała pani orgazm podczas snu?

Toy przełknęła ślinę. Trochę zszokowana.

– No parę razy – usiłowała się nie zaczerwienić.

– Parę?

– No dobra. Trochę razy więcej niż trochę. Młoda jeszcze jestem – wyjaśniła, jakby mogło to być wyjaśnieniem. – Śnią mi się różne rzeczy z mężczyznami.

– O właśnie. Czy to był prawdziwy orgazm?

– Tak – spuściła oczy skonfundowana. Przynajmniej nie kłamała. Ale bała się podnieść oczy. Cholera jasna, no miała orgazm kil... kilkanaście... kikadziesiąt... No dobra. Miewała orgazmy we śnie. I taka jest nasza linia obrony, wysoki sądzie. Na to się nie ma wpływu.

– Sama więc pani widzi, że we śnie można zrobić wszystko. Można być Bogiem, można diabłem, można złodziejem, można świętym. I to wszystko jest realne – odsunął od siebie talerz z jedzeniem. – Można też umrzeć, zginąć, zostać zamordowanym, spalonym żywcem, być nabitym na pal. Co kto lubi. Śmierć we śnie jednak nie ma żadnych konsekwencji w rzeczywistości. Po prostu człowiek się budzi. I już.

– Slogan reklamowy to: „Możesz przeżyć własną śmierć"?

– Nie tylko. „Miłość z Marylin Monroe", „Jak zastrzeliłem papieża", „Dlaczego jako prezydent nakazałem koniec świata". I tak dalej.

– Domyślam się, że każdy chce zabić swojego szefa. To też możliwe?

– Owszem. I to bez żadnych konsekwencji, a wrażenie takie, jakby się to zrobiło naprawdę.

– A te duchy w kościele? – wtrąciła się Tally-Ho.

– Proszę pani – Higgins wyraźnie się do niej uśmiechnął. Przepiękna Żydówka najwyraźniej mu się podobała. – Nasza metoda wymaga dwóch rzeczy. Ogromnego akceleratora i pewnego środka chemicznego. I już można śnić, o czym się chce. „Mistrz Snu" może stworzyć taką rzeczywistość, na jaką tylko mamy ochotę.

– Kto to jest „Mistrz Snu"? – przerwała mu Toy.

– Człowiek, który tworzy oniryczną rzeczywistość. Starożytny Rzym, czasy Dzikiego Zachodu, drugą wojnę światową albo Eden, seks na Marsie, torturowanie niewolnic, ewentualnie bycie torturowanym niewolnikiem – co kto woli. I wszystko naprawdę.

– OK. Co się stało? Gdzie zawiódł plan?

– Wybudowaliśmy akcelerator pod Sex Side, bo tam same męty.

– Nikt nie zwróciłby uwagi, gdyby coś poszło nie tak?

Higgins skinął głową.

– Dokładnie – przygryzł wargi. – No, niestety zawiódł chyba „Mistrz Snu". Wszyscy, na których testowaliśmy tę metodę, zapadli w śpiączkę. Chyba nieodwracalną. Coś się posypało.

– I żeby odwrócić uwagę prasy, zrobiliście „duchy" w kościele?

Spojrzał na nią wrednie trzeźwo jak na porę tej dziwnej kolacji.

– Oczywiście. – przełknął kolejny łyk wody. – Ale problem polega na czym innym. Wysyłaliśmy agentów do świata snu. Niestety wszyscy zapadli w komę. Śpiączkę, z której nie można ich obudzić. Chcieliśmy odnaleźć tę osobę, która przejęła rolę „Mistrza Snu".

– A kto był pierwotnym?

– Plummers. Twórca tego urządzenia. Jest w śpiączce w szpitalu. Totalnie niekumaty.

Toy ruchem ręki przywołała kelnera. Zamówiła jeszcze jedną polską Belvedere. Czekali w milczeniu, aż facet w białym ubraniu przybiegnie ze złotą tacą i oszronionym kieliszkiem. Łyknęła całą zawartość od razu.

– Czego pan ode mnie oczekuje?

Patrzył jej prosto w oczy.

– Żeby weszła pani w świat snu. I dowiedziała się, co tam się dzieje.

– I wpadła w komę?

– Wojskowy implant powinien panią przed tym uchronić.

– Powinien?

Nie odwracał wzroku.

– To nie jest zwyczajny implant. Powiedziałbym nawet, że jest bardzo szczególny. Istnieją tylko cztery egzemplarze na świecie – przez moment nie wiedział, co zrobić z rękami. – Z reguły po wszczepie człowiek umiera. Dlatego potrzebujemy byłej narkomanki, która już ma zniszczone pewne partie mózgu po słynnej „Siódemce". Nie powinien pani zabić. A to, że jest pani detektywem, która wykazała się dużą... hm... inwencją przy akcjach Dantego, to taki dodatkowy bonus od losu.

– Czy pan powiedział: „Nie powinien mnie zabić"?

Znowu jego twarde, stalowe spojrzenie.

– Nie powinien. Ale wszystko w rękach naszych chirurgów i Boga Wszechmogącego.

Shainee podniosła głowę znad talerza.

– Widzę śmierć w białej szacie i z kosą w rękach, jak czai się za drzwiami tej sali. Toy, ja naprawdę widzę śmierć – powiedziała spokojnie i bez emocji.

Higgins tylko prychnął.

– No to w porządku – powiedziała Toy. – Zaprośmy ją do stolika.

Tally-Ho nagle poczuła się jak kawaleryjski koń ukłuty ostrogami.

– Rozwiążemy tę sprawę dla pana.

Higgins spojrzał na nią w „ten słynny, męski sposób", który sugerował tylko jedno. Najwyraźniej miał ochotę na kontynuację kolacji, ale już w mniejszym gronie. Vixen jednak zrobiła minę w rodzaju: „Ach nie olśniewaj mnie swą mocą, panie". W przenośni chwyciła go w rękę i trzymała mocno. Mógł się jedynie wić w uchwycie. Twardym.

– OK. Co się stało później?

– Nic takiego. Wybudowaliśmy nowy akcelerator w naszej prywatnej miejscowości.

– Proszę?

– W naszym prywatnym mieście, które jest własnością Caltronu – przełknął ślinę. – Przepraszam, czy mogłyby mnie panie poczęstować papierosem?

Toy aż zamarła z wrażenia. Tally-Ho rozdziawiła swoją piękną buzię. Nawet Shainee spojrzała zdziwiona. Dwie dziewczyny wyciągnęły w jego kierunku paczki. Oczywiście wziął od Vixen. Uwadze Toy nie umknęło, że lekko drżały mu ręce. Lekko, leciuteńko. Stało się jednak coś dziwnego. Kelner przybiegł, oczywiście z zapalniczką, przypalił. Higgins zaciągnął się raz, wziął głęboki wdech i zgasił papierosa w przepięknej popielniczce. Nałogowiec, myślała, próbując go rozgryźć. Ale jak to możliwe? Uwarunkowany? Nie. Co z nim jest nie tak? Sama zaciągnęła się swoim papierosem, wypuszczając kłąb dymu. Człowiek zagadka wpatrywał się smutno w zakiepowanego, prawie całego papierosa w popielniczce przed nim.

– Wracając do naszej dyskusji – podjął po chwili. – Wybudowaliśmy akcelerator w naszym mieście. I znowu to samo. Dziesiątki przypadków komy. Nieodwracalnej. Lekarze są bezradni. Wysyłaliśmy agentów do świata snu, chcąc się dowiedzieć, o co chodzi. I już po nich.

– Jaka jest szansa, że Toy przeżyje? – spytała Vixen.

Popatrzył z sympatią na prześliczną Żydówkę.

– Otrzyma wojskowy implant. Jeden z czterech na świecie. To, jak na razie, nasze ostateczne rowiązanie w walce z Panem Bogiem.

Shainee tylko zakryła twarz dłońmi.

– Gdzie mam się stawić? – spytała Toy.

Napisał adres na karteczce.

– A jak się nazywa ten implant? – spytała Tally-Ho.

Dopisał jeszcze jedno słowo. Podał im karteczkę.

– No cóż. Skoro jesteśmy „dogadani", czas udać się na spoczynek – taksujące spojrzenie na wyszystkie walory Tally-Ho. – W tej restauracji oczywiście proszę zamawiać bez żadnego skrępowania, jeśli paniom nie chce się spać. Wszystkie rachunki pokryjemy bezzwłocznie.

Wstał lekko i ukłonił się uprzejmie. Jeszcze jedno spojrzenie na Vixen. Odwrócił się i wyszedł.

– Ja chcę kurczaka! – wrzasnęła Tally-Ho. – Dajcie mi wreszcie wysmażoną kurę!

Kelner giął się w ukłonach.

– Spróbujemy zamówić w restauracji tuż obok. Chyba właśnie ją otwierają – w panice pobiegł na zaplecze.

– A wódkę – krzyknęła Toy. – I to dużą.

Tylko Shainee niczego nie zamawiała. W skupieniu patrzyła na kartkę pozostawioną przez Higginsa.

– Co tu jest napisane? – spytała. – Nie za bardzo umiem czytać.

– To jest implant... – Vixen zamarła wybałuszając oczy. – Woj... woj... wojskowy implant, za którego posiadanie grozi kara śmierci. Przynajmniej w USA. Czytałam tę twoją gazetę.

– Jak to? Za implant mogą cię zastrzelić?

– Powiesić, zagazować, zelektryzować. Ten implant nie powinien istnieć. Zakazał go senat Stanów Zjednoczonych. Każdy, kto go posiada, może być natychmiast odstrzelony bez żadnych konsekwencji.

– Co to jest? – zainteresowała się Toy.

– Przecież mówię, że czytałam w tej twojej gazecie – zdenerwowała się Tally-Ho. – „Dziewica dosiadająca wilka. Kobieta, która odprowadza wojowników do krainy śmierci".

– No i jak on się nazywa?

Vixen przetarła oczy.

– Walkiria!

– O Jezu!

– Myślę, że Jezus nie jest tu za bardzo kumaty. To nie jego ziomale.

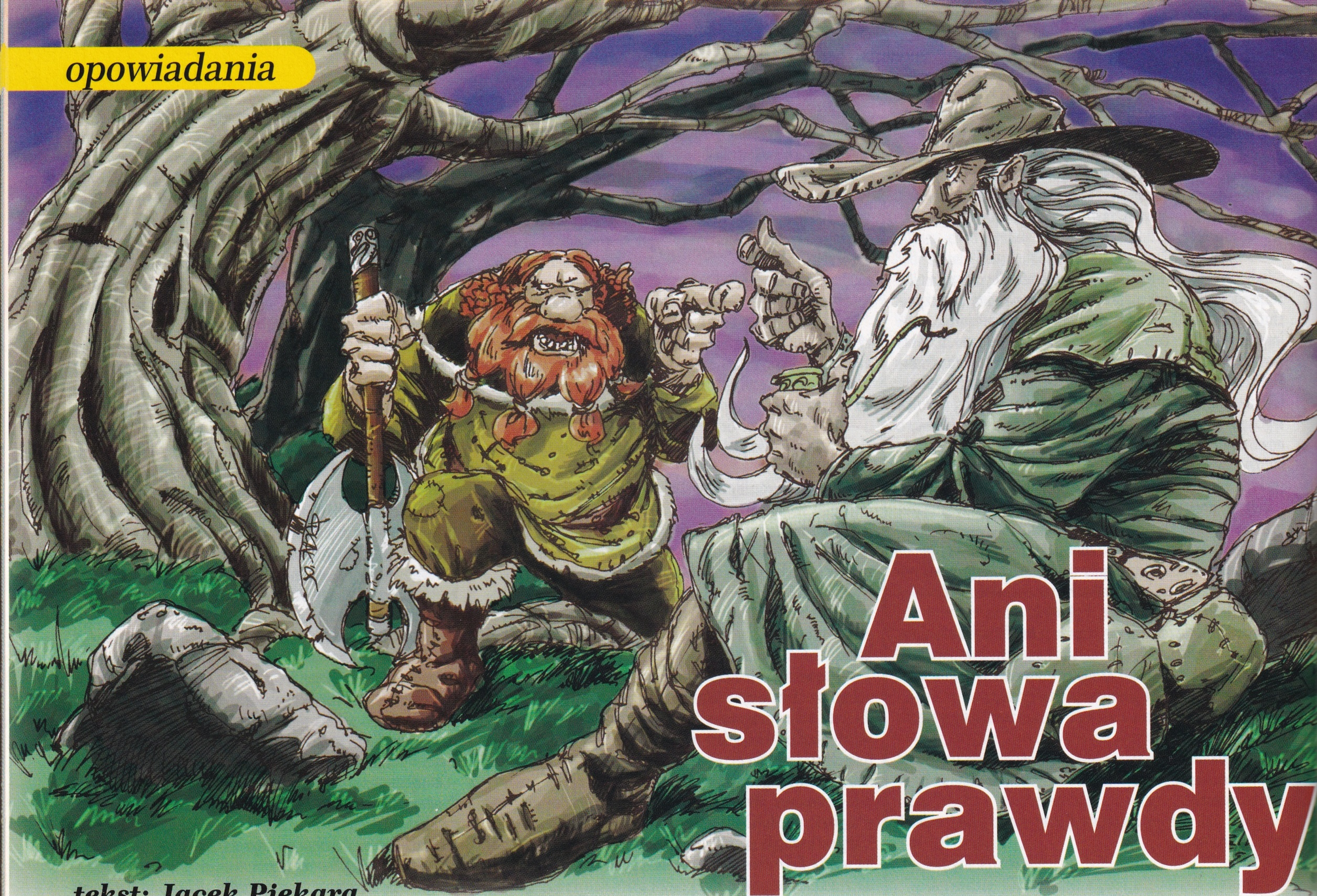
– No ale co to znaczy? – spytała Shainee. – Przecież mówiłam, że ten facet zabije Toy! Toście mnie nie słuchały!

Tally-Ho zsiadła z krzesła, olewając przyniesionego kurczaka, i oparła się plecami o nogę stołu.

– To jest sama śmierć. To jest WALKIRIA.



O dalszych przygodach Toy i jej koleżanek będziecie mogli przeczytać w książce „Toy", która ukaże się nakładem Fabryki Słów w drugiej połowie 2005 roku.



Ani słowa prawdy

tekst: Jacek Piekara

Jacek Piekara, znany z mrocznych inkwizytorskich tematów tym razem przypomina swojego starszego, pogodnego bohatera! O nowych przygodach Arivalda przeczytacie w książce, która ukaże się pod koniec 2005 roku.

Wyrknuh miał siwą, skołtunioną brodę i twarz przypominającą pień zeschłego drzewa. Był bardzo stary nawet jak na krasnoluda, a poza tym chytry, skąpy i podejrzliwy.

— Chcesz to dla nas zrobić czy nie? — warknął, macając dłonią stylisko topora.

Arivald nie przejął się tą niezawoalowaną pogróżką. Dobrze wiedział, że takie są obyczaje targowania wśród krasnoludów, dobrze też wiedział, że użycie siły poniżyłoby Wyrknuha w oczach jego współplemieńców. Bowiem krasnoludy ceniły chytrość i przebiegłość, a nie ślepą siłę. No, nie były od tego, by kogoś czasem nie pomacać młotem lub toporem, ale handel, twierdziły, powinnien opierać się na kupieckich zdolnościach, a nie sile mięśni. Dlatego też używanie przemocy było odbierane jako nieumiejętność targowania się. A czy porządny krasnoludzki kupiec lub przedsiębiorca mógłby nie umieć się targować?

— Cena — czarodziej rozłożył dłonie — wszystko jest kwestią ceny.

— Jasne, jasne — Wyrknuh zręcznie złapał wesz bobrującą mu w brodzie i rozgniótł ją zębami.

Spode łba przyglądał się, jakie wrażenie wywrze to na Arivaldzie. Nie wywarło żadnego.

— Wy, czarodzieje — burknął krasnolud z pogardą — chciwa swołocz, ot, co powiem.

— Pewnie, gdzie nam do hojności i rozrzutności krasnoludów — przytaknął z powagą Arivald.

Wyrknuh zerknął na niego podejrzliwie, nie wiedząc, czy wziąć te słowa za dobrą monetę. Do licznych wad krasnoludów należał też zupełny brak poczucia humoru, a najwięksi kawalarze spośród nich sądzili, że szczytem dobrej zabawy jest głośne pierdnięcie w towarzystwie.

— Nie starcza ci, że zyskasz sławę? Będą pieśni o tobie śpiewać!

— Sławą jakoś nikt się jeszcze nie najadł do syta — odparł czarodziej — a co do pieśni, to starczy mi tych, co już o mnie śpiewają.

— Tak, tak — mruknął Wyrknuh — sam kilka słyszałem. Wszystko to bzdury. O smoku, o Dagolarze, o trollu i takie tam jeszcze. No więc, ile chcesz?

Arivald podrapał się po brodzie. Okazywało się, że krasnolud sporo wie o jego niedawnych osiągnięciach. Cenę więc można było spokojnie podbić. Arivaldowi nie zależało, co prawda, na pieniądzach, ale na informacjach, mapach i samej możliwości wejścia do kopalni Starego Ghorlargu. No, ale gdyby o tym powiedział, krasnoludy kazałyby mu jeszcze dopłacić.

— W złocie czy dukatach? — zapytał więc.

— W czymkolwiek.

— No to trzysta dukatów. Tylko targenckich, a nie wolgrodzkich ani dunheimskich, bo te nie trzymają wagi. I żeby nie były rżnięte po brzegach.

— Trzysta dukatów — Wyrknuh obnażył w złym uśmiechu żółte łopaty zębów — a co powiesz na trzysta kopów w zadek?

Arivald chuchnął w dłonie, bo pod wieczór robiło się coraz chłodniej.

— Zawsze możecie poszukać sobie kogoś innego — powiedział obojętnym tonem — a z tego co wiem, to już szukaliście.

Wyrknuh charknął pod drzewo i poszturchał ognisko kijem. Płomień leniwie polizał szczapy.

— Dużo wiesz, co?

— Może nie wszystko. Ale gadaliście z Balardem i rozeźmiał się wam w twarz. Ba, próbowaliście dotrzeć do Panienki, do Galladrina, znaczy, ale żeście go nie znaleźli. A co powiedział Fornagert?

— Fornagert powiedział, że to robota dla czarodzieja — rzekł krasnolud — a Balard, że dla wojownika, a Smykda, że dla kapłana. Wszyscy tylko, że nie dla nich. A ja mam straty — wrzasnął nagle — górnicy mi, cholera, strajkują! Jak tak dalej pójdzie, przyjdzie iść na żebry!

— Nie przesadzaj — wzruszył ramionami Arivald — co to dla ciebie ta jedna kopalnia? A dziwisz się, że strajkują? Jak wysłałeś łamistrajków, to wróciła połowa. Masz następnych chętnych?

Wyrknuh przełamał kij na połowę, a potem dwie następne połówki znowu na połowę i tak dalej, póki nie zostały mu króciutkie złomki. Te wrzucił w ogień. Kij był grubości dwóch palców, ale krasnolud zrobił to bez wysiłku. Czarodziej musiał przyznać, że Wyrknuh nie należy do słabeuszy. Zresztą jak wszystkie krasnoludy.

— Co tam się ulęgło?

— Mówiliśmy od lat: nie ruszajcie Starego Ghorlargu. To nie. Musiałeś wleźć ze swoimi górnikami — zeźlił się Arivald — a potem jak trwoga, to do czarodziei.

Wyrknuh złapał następną wesz i tym razem rozgniótł ją pomiędzy paznokciem kciuka a paznokciem palca wskazującego.

— No więc, co powiesz, mądry czarodzieju? — spytał szyderczym tonem — masz chociaż blade pojęcie, co tam jest?

— Albo: kto tam jest — wzruszył ramionami Arivald — różnie może być. Skąd mam wiedzieć, skoro nikt nic nie widział, nikt nic nie słyszał i nawet nie znaleźliście trupów.

— Demony by ci nie powiedziały? — zerknął chytrze Wyrknuh.

Arivald roześmiał się szczerze.

— Tego by jeszcze brakowało, żebym wzywał demony w Starym Ghorlargu. Czy ja wyglądam na samobójcę?

— Czarodzieje — westchnął krasnolud — nawet gadają to samo.

— Więc będzie trzysta czy nie? — powrócił do konkretów Arivald.

— Góra sto, w trzech ratach. Pierwszą wypłacimy...

Arivald nie chciał się dowiedzieć, kiedy krasnoludy wypłacą pierwszą ratę. Wstał więc.

— Tak nie można — obruszył się Wyrknuh — targowanie się jest istotą handlu.

— Trzysta — powtórzył twardo Arivald.

— Nie mogłeś od razu powiedzieć, że pięćset? — zapytał ponuro krasnolud — potargowalibyśmy się i zeszłoby do trzystu.

— Możesz im powiedzieć, że chciałem pięćset — czarodziej pokazał na siedzące kilkanaście metrów dalej krasnoludy.

— Potwierdzisz? — nieufnie upewnił się Wyrknuh.

Arivald skinął głową.

— Potwierdzę — przyrzekł i wyciągnął dłoń w stronę krasnoluda.

– Stoi trzysta?

– Stoi – burknął krasnolud – tylko nawet nie myśl o zaliczce – dodał i chwycił dłoń czarodzieja w swe sękate paluchy.

Pomyślał, że troszkę przyciśnie. Nie żeby zrobić krzywdę, ale żeby zabolało.

– Puść, cholera – jęknął po chwili i spojrzał na Arivalda z nowym szacunkiem.

– Czar jakiś czy naprawdę żeś taki mocny? – spytał.

– Daj mi tu ludzi, którzy najlepiej znają kopalnie. I mapy, oczywiście.

Zaczynamy pracę – zbył go Arivald.

Wyrknuh pokiwał siwą głową.

– To lubię – powiedział – tempo.

– E! – zawołał w stronę swych krasnoludów.

Jeden z siedzących przy ognisku podniósł się i wolnym krokiem podszedł do Arivalda i Wyrknuha. Czarodzieja nieco zdziwiło, w jaki sposób krasnoludy wiedziały, którego z nich przywołuje ten okrzyk „E!", ale być może Wyrknuh ustalił z nimi przedtem, kto w wypadku pomyślnych negocjacji ma wspomóc czarodzieja.

– To jest Hremarg Ostrogłów, syn Grymarga, wnuk Kordana Siwej Burzy – przedstawił Wyrknuh przybysza.

Arivald wstał, jak wymagała tego uprzejmość, i uścisnął dłoń krasnoluda.

Hremarg wyglądał dość młodo, najwyżej na jakieś pięćdziesiąt lat i był nadspodziewanie wytwornie ubrany. Na kolczugę miał narzucony podbijany kunim futrem czysty i niepołatany płaszcz, a na nogach botforty ze świetnie wyprawionej jeleniej skóry. Wyglądał również całkiem okazale z brodą zaplecioną w dwa równe warkocze i włosami mocno ściągniętymi do tyłu, namaszczonymi tłuszczem i pokrytymi orzechową farbą. Na środkowym palcu prawej dłoni miał pierścień z ogromnym szmaragdem, a przynajmniej czymś, co według Arivalda (który nie znał się za dobrze na kamieniach szlachetnych) na szmaragd wyglądało. No, ale skoro był wnukiem samego Kordana Siwej Burzy, jednego z wielkich krasnoludzkich wodzów...

– Oto mapy – rzekł Hremarg, od razu przechodząc do rzeczy. Wyciągnął zza pazuchy skórzany futerał, a z niego plik pergaminów.

– Obejrzyj je uważnie, czarodzieju, a jutro pogadamy, jeśli będziesz miał jakieś pytania.

Arivald przyjął mapy z rąk Hremarga. Na pierwszy rzut oka widać było porządną krasnoludzką robotę. Linie były wyraźne i pieczołowicie wykreślone, każdą kartę zaopatrzono w wyczerpującą i starannie wykaligrafowaną legendę. Ludzcy kartografowie mogliby się uczyć od krasnoludów – westchnął w myślach Arivald, wspominając, jak nie tak dawno temu baronet Welias pokazywał mu plany Tarhenionu. Bardziej przypominały surrealistyczny rysunek stworzony przez pijanego malarza niż cokolwiek innego. Czarodziej poświęcił trzy noce nim rozgryzł w końcu, o co w nich tak naprawdę chodzi. Inna sprawa, że były w opłakanym stanie i mogło się wydawać, że ktoś dawał na nich jeść psom. Tu podobne problemy były nie do wyobrażenia. Krasnoludy przegnałyby osobnika, który ośmieliłby się wykazać brak szacunku dla map. Dobrze wiedziały, iż od jakości mapy często zależało życie. Tak mogło być i tym razem.

– No to pracuj, pracuj – zezwolił pobłażliwym tonem Wyrknuh i obaj z Hremargiem odeszli do swoich.

Uwagi Arivalda nie umknęło, że stary krasnolud rozstawił straże, a te nie natrętnie, ale uważnie zerkały czasem w stronę maga. Ostrożności nigdy dość – zaśmiał się w myślach Arivald, choć jednocześnie zdumiała go naiwność krasnoludów. Gdyby chciał uciec z mapami wystarczyło wypowiedzieć któreś z teleportujących zaklęć Gaussa. Inna sprawa, że świat stałby się bardzo malutki dla kogoś, kto próbował tak bezczelnie nabrać krasnoludy. Zresztą Arivald wcale nie miał ochoty nigdzie uciekać. Wręcz przeciwnie. Spenetrowanie kopalni Starego Ghorlargu zapowiadało się jako wielka przygoda. Dość niebezpieczna przygoda, szczerze mówiąc. No, ale życie w ogóle ma to do siebie, że jest niebezpieczne.

Opis do map był przygotowany w hergish, czyli starokrasnoludzkim języku, nie używanym już od, z górą, ośmiuset lat. Z punktu widzenia krasnoludów osiemset lat to czas przeminięcia zaledwie czterech pokoleń, więc dla nich odejście od hergish było sprawą stosunkowo świeżej daty. Arivald znał starokrasnoludzki na tyle dobrze, aby odcyfrować napisy na mapach, choć nie na tyle, by czytać starożytne eposy. Tu mu jednak to nie groziło. Gorzej, że mapy mogły być zaklęte. Krasnoludy miały niemiły zwyczaj magicznego szyfrowania, a korzystały zwykle z usług, jeśli nie czarodziei, to przynajmniej biegłych magików. Mówiono nawet, że dawno temu służyli im wiedźmiarze, choć krasnoludy stanowczo się takich kontaktów wypierały. W każdym razie przeróżne szykany mogły zostać wprowadzone. A to kawałek mapy ukazywał się jedynie określonego dnia, a to trzeba było potraktować pergaminy odpowiednimi miksturami, a to sama mapa mogła być jedynie szyfrem, który po odcyfrowaniu dawał inną mapę, a to mogła być szyfrem do szyfru, a to mogła być zabezpieczona wielopoziomowymi zaklęciami skrzynkowymi.

Oczywiście na wszystko były sposoby. I Arivald zamierzał spędzić przy mapach tyle czasu, ile będzie trzeba, aby nie okazało się później, że czegoś zaniedbał. Gdyż w tym wypadku zaniedbanie mogło zakończyć się tragicznie. Do dnia dzisiejszego czarodzieje opowiadali sobie jako anegdotę (choć raczej jako smutną anegdotę) historię Penvisha Rudobrodego, słynnego maga i znawcy szyfrów, który zginął marnie, nie zauważywszy, że znaczenie jednego z wyrazów zinterpretował mylnie, biorąc ślad po muszej kupie za literę. Stąd też coś, co było starożytnym krasnoludzkim ostrzeżeniem, wziął za starożytne krasnoludzkie pozdrowienie. Dzięki temu stracił nie tylko brodę, z której był tak dumny, ale również głowę.

Kiedy zbliżał się świt, Arivald był już prawie pewien, że trafnie odcyfrował przynajmniej jedną szóstą mapy. Był to zupełnie nieoczekiwany sukces, gdyż czarodziej wiedział (co prawda nie z własnego doświadczenia), iż zdarzały się plany wymagające wielotygodniowych studiów. Ta, w dodatku, nie była zabezpieczona zaklęciami, a przynajmniej sprawiała takie wrażenie na pierwszy rzut oka. Być może właśnie to właśnie była pułapka: sprawiać wrażenie, że pułapki nie ma.

– Zjesz coś? – Wyrknuh zbliżył się nadspodziewanie cicho. Arivald przetarł oczy i skinął głową. Krasnolud podał mu nabity na patyk kawałek sarniego mięsa i skórzany bukłak. Czarodziej odkręcił korek i poniuchał.

– Tego mi było trzeba – powiedział z wdzięcznością i przechylił naczynie. Potem odetchnął głęboko i zatopił zęby w mięsie. Wyrknuh wyjął mu z dłoni bukłak, potrząsnął nim, a potem starał się nawet zajrzeć do środka.

– Jesteś pewien, że nie masz w sobie krasnoludzkiej krwi? – zapytał z nagłym szacunkiem w głosie.

– Niestety – Arivald roześmiał się – ale kiedyś, bardzo dawno temu, miałem przyjaciela krasnoluda...

– A kogóż to?

Czarodziej nagle spospępniał. – Nieważne – powiedział – on umarł dawno temu.

Wyrknuh raz jeszcze potrząsnął bukłakiem.

– Czarodzieje – rzekł – jednak czasem mogą człowieka czymś zadziwić. Zwykle ludzie po krasnoludzkim spirytusie zachowują się, jakby bardzo im się spieszyło do najbliższego jeziora. Albo przynajmniej do najbliższego wychodka. A jak tam mapa? Wiesz już coś?

– I tak, i nie – Arivald wzruszył ramionami – nie sądzę, żebym uporał się z tym przed końcem tygodnia. A kto wie, może rzecz potrwa jeszcze dłużej.

– Wiesz, ile ja tracę dziennie? – syknął krasnolud – a górnikom muszę płacić, tak czy siak, bo mi polezą gdzie indziej. Gurbish otworzył nową kopalnię na północy i wszyscy chcieli tam uciec. Ledwo ich zatrzymałem.

– Potrwa tyle, ile będzie trzeba – rzekł ostro Arivald – i nie poganiaj mnie. Nie zamierzam stracić życia przez musze gówno albo inne głupstwa.

– Co za musze...aaa... – przypomniał sobie Wyrknuh i zaśmiał się – to dość ucieszna historyjka, ale wolałbym rzeczywiście nie opowiadać podobnej o tobie. Rudobrody... jakże mu tam było?

– Penvish Rudobrody – odparł niechętnie Arivald – słyszałem, że krasnoludy zapłaciły za niego okup stu kilogramów złota.

Wyrknuh aż się zatrząsł.

– Ja słyszałem o dwudziestu funtach – powiedział ściszając głos – ale słuchaj, no...

– Spokojnie – Arivald uniósł dłoń – nikt w Bractwie nie wie, gdzie jestem. Jak ty i twoi będziecie siedzieć cicho, to nikt się nie dowie.

Czarodziej wiedział, że po śmierci Penvisha Bractwo zagroziło krasnoludom zakazem jakiejkolwiek pomocy na zawsze i przerażone krasnoludy (dla których wsparcie czarodziei było w wielu wypadkach nieodzowne) zgodziły się na ten nieprawdopodobny okup. Choć Penvish sam był sobie winien. Teraz Wyrknuh słusznie mógł się obawiać, że w wypadku śmierci Arivalda Bractwo wpadnie w szał. A to mogło krasnoludy drogo kosztować. Bowiem czarodzieje mieli surowo przykazane, aby każde zlecenie w krasnoludzkich kopalniach uzgadniać na samej górze, czyli z Wielkim Mistrzem. Krasnoludy, całe lata temu, podpisały nawet dokument, w którym solennie zobowiązywały się nie zatrudniać magów, którzy nie posiadają glejtu od Wielkiego Mistrza. Arivald glejtu takiego nie posiadał i nawet nie mógł marzyć o dostaniu go, gdyż w Bractwie wysoko sobie ceniono jego umiejętności i mistrz Harbularer prędzej kazałby Arivalda zamknąć w silmaniońskim więzieniu, niż zezwolił na badanie Starego Ghorlargu. Z kolei żaden z wielkich krasnoludzkich wodzów (a z pewnością szef klanu, do którego należał Wyrknuh) nie pozwoliłby Wyrknuhowi na wynajęcie czarodzieja nieposiadającego glejtu. Gdyż to w wypadku niepowodzenia mogło sporo kosztować wszystkie krasnoludy. Nie znaczyło to, że szefowie klanów nie wiedzieli o całej sprawie. Ale jeśli nawet, to nigdy się do tego nie przyznają. Z całą pewnością nie wydali też Wyrknuhowi jasnego rozkazu, aby w razie czego móc, zgodnie z prawdą, powiedzieć, że nie mają ze sprawą nic wspólnego.

– Mam nadzieję, że nikt się nie dowie – mruknął Wyrknuh bez specjalnej wiary w głosie – a przynajmniej nie szybko. – Zrozum – pochylił się nad Arivaldem i przyciszył głos – jeżeli nie zejdziesz tam czym prędzej, to niedługo wszystkie ptaszki w okolicy zaczną ćwierkać dwa słowa: czarodziej i Ghorlarg.

– Nawet jeśli, to nikt nie zdąży nam przeszkodzić – Arivald wzruszył ramionami. Potem przetarł oczy – muszę się teraz przespać i niech nikt mnie nie budzi.

Spał nadspodziewanie smacznie, ale była to jedna z umiejętności czarodziei. Dobrze spać w każdych okolicznościach, bo przecież nie wiadomo, kiedy będzie okazja do następnego, bezpiecznego snu. Większość czarodziei, co prawda, wysypiała się na puchowych piernatach w swych silmaniońsakich domach, ale Arivald podróżował tak wiele, że radzenie sobie z niewygodami weszło mu w krew i stało się drugą naturą.

Kiedy wstał, czekało już na niego śniadanie, a nawet miednica z wodą, mydło i prawie czysty lniany ręcznik. Wszystko to oznaczało, że krasnoludom naprawdę zależało na wsparciu Arivalda. Czarodziej umył się starannie, zjadł śniadanie i z lekkim poczuciem znużenia (które towarzyszyło mu zawsze, kiedy musiał zabrać się do trudnej pracy) usiadł nad mapami. Po pewnej chwili przysiadł obok niego Hremarg Ostrogłów.

– Te mapy – rzekł – nazywano dawniej mapami księżycowego dnia. Może ci się to przyda.

– Bogowie – Arivald spojrzał na niego – i teraz mi o tym mówisz?

Odłożył pergaminy na bok.

– Aż do następnego zaćmienia słońca to są bezwartościowe śmiecie. Te mapy uaktywnią się tylko w chwili zaćmienia.

– Chyba zawołam szefa – rzekł niepewnie Hremarg.

Wyrknuh przybiegł szybko i miał wyjątkowo nieprzyjemny wyraz twarzy.

– Co za bzdury? – warknął.

Arivald pokrótce wyjaśnił mu sprawę.

– Chcesz więcej złota? – krasnolud strzelił pięścią w pięść – to się nie godzi!

– Przestań myśleć o złocie – zeźlił się Arivald – i posłuchaj uważnie: mapy księżycowego dnia to fałszywki. Służą do tego, aby zmylić niewtajemniczonych. Najczęściej prowadzą ku zagładzie. Tylko w czasie zaćmienia słońca daje się odczytać właściwą treść. A czasem nie daje się w ogóle jej odczytać. Rozumiesz? Niektóre mapy były robione tylko po to, aby wprowadzać w błąd. A tak naprawdę właściwych map nigdy nie było.

— A czy nie zdarzyło się — spytał krasnolud po chwili namysłu — by jakieś mapy nazywano księżycowymi, po to aby utrudnić korzystanie z nich, a tymczasem były to zwykłe mapy?

— Pułapka w pułapce pośrodku pułapki — stwierdził Arivald — wszystko jest możliwe. Ale to bardzo ciężko stwierdzić.

— Da się?

— Może tak, może nie — powiedział czarodziej lekko zniechęconym głosem — nie jestem specjalistą od krasnoludzkich map. Rektor Lineal z Silmaniony jest prawdziwym mistrzem magii kartograficznej, Bolgast Szczwacz liznął co nieco, Galladrin interesował się tym tematem. Ja mógłbym się uczyć od wszystkich trzech.

— Przynajmniej szczerze — westchnął Wyrknuh — żaden nie mógłby nam pomóc?

— Galladrin tak, ale kto wie, gdzie go szukać? Lineal i Bolgast od razu donieśliby Mistrzowi. Wtedy pewnie Bractwo zajęłoby się sprawą, a to mogłoby trwać miesiącami.

Wyrknuh paskudnie zaklął po krasnoludzku.

— Nie mam dodatkowych miesięcy na stracenie... ale zaraz, słyszałem o kimś, kto zna się na mapach — rzekł w końcu powoli.

— No?

— To już nie czarodziej, choć zna się na tym i owym...

— Kto? — nieufnie spytał Arivald.

— Krasnoludy nazywają go Vergharem, ludzie chyba Parharisem...

— Parharas Razelmont — stwierdził Arivald i zabrzmiało to jak warknięcie — wyrzutek i zdrajca. Fałszerz i oszust.

— Specjalista — rzekł Wyrknuh, patrząc w niebo.

— Trzeba było się od razu do niego zgłosić.

— Pewnie! Ciebie mi jeszcze darują. Najwyżej zapłacimy okup. Ale za wynajęcie Parharasa — tak Parharasa, dobrze mówię? — ukamienowaliby mnie wszyscy. Poczynając od moich szefów, a na twoich kończąc.

— Przynajmniej szczerze. Więc czego chcesz? Żebym to ja zgłosił się do Razelmonta, a ty niby o niczym nie wiesz? Zdajesz sobie sprawę, co mi zrobi Wielki Mistrz i Bractwo, jeżeli się dowiedzą, że korzystam z pomocy kogoś, kto został, oficjalnym wyrokiem sądu, usunięty z Bractwa?

— To jest Ghorlarg — rzekł uroczyście krasnolud — największa tajemnica świata, prócz moczarów Bardagalaru i Zgniłego Lasu. Kto wejdzie do Ghorlargu i wyjdzie stamtąd, zyska sławę oraz wiedzę.

— Tyle, że wyjście jest raczej mało prawdopodobne — mruknął Arivald.

Ghorlarg powstał wiele wieków przed narodzeniem najstarszego z krasnoludów. Mówiło się, że ten system podziemnych jaskiń i korytarzy wyżłobiły pokolenia niewolników służących koboldom. Było to jeszcze w czasach, kiedy koboldy były równorzędnym przeciwnikiem dla ludzi i krasnoludów, wtedy gdy pomiędzy tymi rasami trwały zaciekłe i niezwykle krwawe walki. Ludzie przeważnie sprzymierzali się z krasnoludami przeciw koboldom, gdyż to starożytne plemię przerażało wszystkich swą odmiennością. Potem krasnoludy zwyciężyły w bitwie pod Kirirathem i zaanektowały Ghorlarg. Ale mimo bogactwa kruszców, spenetrowały jedynie niewielką część ogromnych kopalni. A później, na zlecenie jednego z krasnoludzkich wodzów, wejścia do Ghorlargu zamknięto. Było po prostu za dużo ofiar. I dopiero Wyrknuh, z pewnością nie sam, musiał mieć możniejszego od siebie protektora, zdecydował się na ponowne otworzenie kopalń. I skończyło się to, jak na razie, tragicznie. Co zabijało w Ghorlagu?

Może stara koboldzia magia, której nikt nie znał, nawet żyjące dziś koboldy? A może mściły się duchy niewolników, którzy tysiącami ginęli w Ghorlagu pod batami nadzorców, pod kamiennymi zawałami, z głodu i pragnienia, z tęsknoty za utraconym domem i światłem dnia?

Niektórzy twierdzili, że koboldy jedynie przejęły Ghorlarg, a zbudował go ktoś inny. Jakaś starożytna rasa, po której nie zostało nawet wspomnienie w legendach i pieśniach. Arivaldowi wydawało się to mało prawdopodobne. Ale nie niemożliwe. Mnóstwo tajemnic kryje jeszcze świat. Kto wie, co naprawdę (czy kto) żyje w Zgniłym Lesie i na moczarach Bardagalaru, kto wie, co kryje się w morskich głębinach lub na dalekim południu, hen za Ker-Paraveh? A niedawno odkryty Nowy Świat, do którego trzeba płynąć kilka tygodni po falach bezkresnego oceanu? Kto wie, czym jest on naprawdę i co znajduje się na jego drugim krańcu?

A mapy Ghorlargu wyrysowane przez krasnoludy były jedynie kopiami oryginałów. Oryginałów, które dawno zaginęły. A czy były rzetelnymi kopiami, tego nikt wiedzieć nie mógł, bo choć krasnoludy były znakomitymi kartografami, to przecież wiele detali, ukrytych za pomocą magii, mogło ujść ich uwadze.

Arivald zastanawiał się przez cały dzień i w końcu zdecydował: spotka się z Parharasem Razelmontem. Jeżeli rzecz się wyda, będzie skandal i nieludzka afera, ale tajemnice Ghorlargu były warte ryzyka. Krasnoludy wiedziały, gdzie mieszkał Razelmont, gdyż jego dom znajdował się zaledwie trzy dni drogi od jednego z wejść do kopalni.

Czarodziej-odstępca żył samotnie na skraju osady zwanej Rzezimieszki (bardzo to trafny był wybór, zważywszy na charakter Parharasa) i rzadko wyściubiał nos z domu otoczonego magicznymi kręgami ochronnymi. A raczej pseudomagicznymi, bo Razelmont, od kiedy złamano mu różdżkę, nie mógł już korzystać z prawdziwej mocy. Arivald nie wiedział, za co ukarano Parharasa tak surowo, bo wszelkie materiały sądowe były utajnione, a nikt z tych, co sprawę znali, nie chciał o niej mówić. Rzecz była wyjątkowo wstydliwa, bo w krótkim czasie zdarzyło się trzech odstępców: Vargaler, który zniknął gdzieś po sporze z danskarskimi piratami, Dagolar, którego osądzono i odebrano moc, oraz właśnie Parharas, którego sprawy Arivald nie znał, gdyż w czasie trwania procesu przebywał w gościnie u swego przyjaciela Borrondrina. Ale o Razelmoncie głośno było i poprzednio z racji jego awantur, wybryków, oszustw, krętactw i notorycznego pijaństwa. Cóż, wszędzie trafiają się czarne owce. Ale złamania różdżki nie spowodowałyby nawet największe oszustwa i krętactwa. Parharas musiał zabawiać się rzeczami, od których każdy przyzwoity czarodziej trzyma się z daleka. Może była to nekromancja, może skumał się z którymś z wiedźmiarzy, może próbował otwierać zabronione przejścia albo starał się dotrzeć do zamkniętych sejfów Aury? W każdym razie przewina była z pewnością dużej rangi (bo Bractwo bardzo niechętnie karało któregokolwiek ze swoich), a wyrok sprawiedliwy.

— W porządku — rzekł Arivald do Wyrknuha — spotkam się z nim, ale niech bogowie cię chronią, jeżeli wiadomość o tym spotkaniu pójdzie w świat.

— A co ja głupi jestem? — warknął stary krasnolud — mnie by za to popieścili, myślisz?

Parharas Razelmont wyglądał tak samo wrednie jak wredną miał opinię. Był niechlujnym starcem o pożółkłej od tytoniu (jedno z dobrodziejstw Nowego Świata) brodzie i małych, złośliwych oczkach. Nosił wytarty kubrak z zaskorupiałymi plamami po sosach i winie oraz kapelusz z obwisłym, postrzępionym rondem.

— Sam słynny Arivald — zaskrzeczał na powitanie. — Cóż sprowadza tak dostojnego czarodzieja do mego skromnego domku?

Domu Parharasa nie można było nazwać skromnym (przynajmniej, jeżeli chodzi o wielkość). Była to ogromna parterowa szopa podzielona na kilkanaście mniejszych i większych pokoi. Wszędzie (a przynajmniej wszędzie tam, gdzie sięgnął wzrok Arivalda) panował nieludzki bałagan i brud. Poza tym śmierdziało. Zjełczałym olejem, skwaśniałym winem i przepoconymi onucami. Na stole stał talerz pełen czegoś starego, zaschniętego i zielonkawego, co — sądząc po zapachu — musiało umrzeć dawno temu.

— Siadajcie, siadajcie — zaprosił Parharas i niedbale strzepnął na podłogę to, co leżało na krzesłach. Arivald usiadł ostrożnie, krasnoludy po chwili wahania (bo krzesła nie wyglądały na zbyt solidne) również skorzystały z propozycji.

— Ghorlarg — rzekł krótko Wyrknuh — jesteś zainteresowany?

Oczy Razelmonta błysnęły i zaraz przygasły.

— Ja? — spytał obłudnie skromnym tonem — a cóż ja mógłbym pomóc tak znamienitym osobom? Jestem tylko wyrzutkiem i odstępcą. Zajmuję się leczeniem bydła, czasem ludzi, sporządzam miłosne mikstury i odczyniam uroki...

— Też je rzucam — dokończył za niego Wyrknuh.

— O, to nieudowodnione insynuacje — strzepnął niedbale dłonią Razelmont, a jego oczy błysnęły.

— Nie oszukujmy się — rzekł Arivald — jesteś jednym z największych specjalistów od rozszyfrowywania map i potrzebujemy twojej pomocy.

— A Lineal? A Bolgast? A Galladrin? — niewinnie zapytał Parharas — dlaczego nie zgłosicie się do nich?

— Dobrze wiesz, dlaczego — Wyrknuh robił się już zły — więc zacznij gadać po ludzku. Tak czy nie?

Parharas potarł kciuk palcem wskazującym, w geście znanym od początku świata.

— A co ja z tego będę miał?

— Za co cię skazali? — zapytał Arivald, choć nie było to uprzejme pytanie.

Razelmont skurczył się w sobie, ale zaraz uśmiechnął się na powrót.

— Zostałem oszukany — powiedział spokojnie — mój proces był prowokacją, został sfingowany od początku do końca.

— Przez kogo? — wzruszył ramionami Arivald.

— Tego nie wiem — Parharas sięgnął po dzbanek z winem i, nie proponując poczęstunku gościom, nalał sobie trunku do kubka.

— Czy nie chciałbyś więc, abym pomógł ci w wyjaśnieniu tej sprawy? Jeżeli jesteś niewinny, pomogę ci, niezależnie od tego, jaką miałeś i masz opinię.

— Arivald z Wybrzeża. Surowy, ale sprawiedliwy — zadrwił Razelmont. — Za kogo ty się masz, czarodzieju? Za rękę losu, za wybawcę uciśnionych? Ja chcę pieniędzy. Dużo pieniędzy.

— Ile? — zapytał krótko Wyrknuh.

— Tysiąc dukatów — odparł po chwili Razelmont i zmrużył oczy.

Krasnoludy roześmiały się, jak na komendę.

— Zostań więc ze swymi rojeniami — rzekł wstając Wyrknuh. — Marnujemy tylko czas — powiedział w stronę Arivalda.

— Czy to nie krasnoludy twierdzą, że targowanie się jest podstawą handlu? — spytał przymilnym tonem Parharas.

— Możesz dostać trzydzieści za rozszyfrowanie map, drugie trzydzieści, jeżeli wyprawa się powiedzie i trzecie, jeżeli weźmiesz w niej udział. I to jest moje ostatnie słowo.

— O tym nie było mowy — zaprotestował Arivald, któremu nie uśmiechała się podróż z Razelmontem przez labirynty Ghorlargu.

— No to jest teraz — odparł niegrzecznie Wyrknuh. — I jak?

Parharas Razelmont podrapał się po żółtawej brodzie.

— A on ile dostaje? — spytał wskazując Arivalda.

— To niech cię nie obchodzi — rzekł czarodziej — a poza tym nic, bo ja wycofuję się z tego interesu. Radźcie sobie sami.

Arivald był naprawdę wściekły. Nie dość, że musiał rozmawiać z człowiekiem, którego zachowanie budziło w nim obrzydzenie, to jeszcze mógł z powodu tej rozmowy mieć kłopoty. A poza tym, kto wie: może to znak od losu, aby w porę dać sobie spokój? Ghorlarg naprawdę był niebezpiecznym miejscem.

— Ejże — warknął Wyrknuh — przecież on sobie nie poradzi bez ciebie! Tu potrzebna jest magia!

— Co fakt, to fakt — mruknął Razelmont i Arivald spojrzał na niego zdziwiony, bo wyobrażał sobie raczej, iż ten stwierdzi, że bez Arivalda da sobie doskonale radę — dobra, krasnoludzie, zgadzam się. Ale zawdzięczasz to tylko temu, że wyjątkowo potrzebna jest mi gotówka. Pokażcie mapy.

— Nie tu — rzekł stanowczo Wyrknuh, a Hremarg w milczeniu przytaknął — przejdziemy się do naszego obozu.

Parharas wzruszył ramionami.

— Jak sobie chcecie — powiedział, sięgając po płaszcz. — Mnie to obojętne.

Parharas Razelmont może był i odstępcą, może miał paskudny charakter, ale za to na mapach rzeczywiście się znał. Ponieważ jednak pozbawiono go mocy i możliwości czerpania z Aury, często musiał korzystać z pomocy Arivalda. Ale nie ulegało wątpliwości, kto tutaj naprawdę wie, o co chodzi.

— Bajki tam, a nie księżycowa— rzekł w końcu Razel-

mont, kiedy spędzili już nad mapami dwa dni – i wcale nie zaszyfrowana, wcale nie zaklęta. To najzwyklejsza mapa – spojrzał w zadumie na Arivalda. – Czy to nie dziwne?

– Bardzo dziwne – przytaknął czarodziej, który co prawda nie zdołał Parharasa polubić, ale zaczął szanować jego wiedzę.

– I niebezpieczne – dodał Razelmont. – Taa – popatrzył w niebo. – Co za historia.

Sięgnął po kubek z wodą, bo poza wszystkimi wadami miał też tę jedną, że od czasu przybycia do obozu krasnoludów nie tykał alkoholu (na co Arivald patrzył z głębokim politowaniem). Siorbnął i otarł wargi.

– Weźmiesz mnie ze sobą? – zapytał dziwnie pokornym tonem.

Arivald był przygotowany na to pytanie. Ale nadal nie był pewien, jak odpowiedzieć. Gdybyż wiedział, za co skazano Parharasa w Silmanionie! Ale tajemnicy ściśle przestrzegano i czarodziej mógł jedynie gubić się w domysłach. Razelmont miał tak złą opinię, że spodziewać można się było po nim najgorszego. Po pierwsze, mógł kłamać, aby poprzez niepowodzenie czy nawet śmierć Arivalda wywrzeć zemstę na Bractwie. Po drugie, mógł wiedzieć więcej niż mówił i chcieć zbadać Ghorlarg w sobie tylko znanych celach. Po trzecie, mógł doprowadzić do śmierci Arivalda i knuć jakiś plan, mający na celu szantażowanie krasnoludów tym, iż opowie, kto czarodzieja wynajął i w jakim celu. Nie byłby to najmądrzejszy pomysł, bo ci, co starali się szantażować krasnoludy, zwykle kończyli z głową wbitą na ładnie zastrugany palik (jako przestroga dla innych, szukających łatwego zarobku). Ale można było też przyjąć inną wersję: Parharas chciał się zrehabilitować i starać o cofnięcie wyroku. Bowiem nie ma chyba dla czarodzieja gorszej rzeczy niż odebranie mu mocy i możliwości korzystania z Aury. Nawet nie można porównywać tego z oślepieniem. Może prędzej z pozbawieniem narkotyku czy utratą jedynej, prawdziwej miłości. Ale nawet to nie w pełni oddaje tragedię, jaka spotyka ukaranego maga. Toteż Bractwo tego typu represjami nie szafowało. Ostatnio spotkało to, co prawda, słynnego i znamienitego Dagolara, ale inna sprawa, że w pełni sobie na karę zasłużył.

– Wezmę – zdecydował Arivald i popatrzył na Razelmonta. Ten siedział jakiś taki przygarbiony i zgnębiony, a spod oberwanego kapelusza sterczały mu tylko wiechcie brody.

– On musi być bardzo stary – pomyślał nagle Arivald i nie wiadomo czemu, zrobiło mu się żal zdegradowanego czarodzieja. Ale jednocześnie jakiś głos wewnętrzny cały czas ostrzegał Arivalda: „Pamiętaj, że ten człowiek ma wiele na sumieniu. Postaraj się nie zostać ofiarą jego szachrajstw i knowań."

– Mam wieści – Hremarg Ostrogłów zbliżył się do nich niepostrzeżenie.

Arivalda zawsze dziwiło, w jaki sposób krępe, zwaliste krasnoludy o, wydawałoby się, niezgrabnych ruchach, potrafią zachowywać się cicho jak morribrondzkie elfy.

– Co za wieści?

Hremarg w milczeniu wskazał Parharasa podbródkiem. Ten podniósł się z wyrozumiałym uśmieszkiem.

– Przejdę się – rzekł.

– Co się stało? – zapytał Arivald, kiedy Razelmont oddalił się już na wystarczającą odległość, by ich nie słyszeć.

– Otrzymaliśmy wiadomość z Silmaniony – powiedział krasnolud grobowym tonem.

– Jak? – zdziwił się Arivald, a potem szybko zorientował się, że to było głupie pytanie. Krasnoludy żyjące w miastach i zajmujące się handlem lub rzemiosłem znane były z hodowli wyjątkowo pojętnych gołębi pocztowych. Korespondowały też często z krewniakami z gór, dzieląc się z nimi informacjami tyczącymi cen na rynku, zapotrzebowania na określone towary, ale także wieściami politycznymi czy zwykłymi plotkami.

Hremarg zignorował pytanie.

– To niedobre wiadomości – rzekł. – Bractwo cię szuka. Każdy, kto wiedząc o tych poszukiwaniach, nie powiadomi was, naraża się na gniew Bractwa. Nasi kuzyni z Silmaniony radzą nam, abyśmy natychmiast zakończyli całą sprawę.

– Szukają mnie? – Arivald był pełen wątpliwości. – Jesteś pewien?

Nie bardzo wyobrażał sobie, dlaczego Bractwo ma go szukać. Arivald znany był z częstych podróży i niedotrzymywania terminów powrotu. No chyba, że do Silmaniony doszły jakieś wieści dotyczące tego zlecenia. Ale nie, wtedy Bractwo po prostu rozkazałoby krasnoludom zrezygnować z kontraktu. I rozkazu takiego krasnoludy z pewnością by posłuchały. Nie mówiąc już o tym, iż posłuchać by go musiał sam Arivald. Słowa krasnoluda niosły ze sobą też dodatkową wiadomość: krasnoludy z Silmaniony wiedziały o zamierzonej wyprawie do Ghorlargu. Zresztą od początku było jasne, że Wyrknuh jest osobą zbyt mało znaczącą, by podjąć tak ważną decyzję. Czarodziej podrapał się z namysłem po nosie.

– Wiem, że tego rodzaju informacji nie udzielacie zbyt chętnie, ale kto przesłał te wiadomości?

Hremarg wahał się przez chwilę.

– Dundin Krzywousty – powiedział w końcu.

– Znam go, oczywiście – Arivald zaniepokoił się, bo Dundin był osobą szanowaną i zawsze dobrze poinformowaną.

Jeżeli twierdził, że Arivalda poszukiwano, można było mieć pewność, że tak jest w rzeczywistości. Dundin był właścicielem kilku sklepów jubilerskich, zajmował się też na dużą skalę przemytem, ale patrzono na to przez palce, bo często okazywał się pomocny i użyteczny. Arivald znał go od dawna i szanował.

– Czy dostaliście rozkaz, czy tylko ostrzeżenie?

– Dundin nie ma władzy, by nam rozkazywać – mruknął Ostrogłów.

Czarodziej potarł niepewnie brodę. Cóż mogło się stać, że Bractwo tak pilnie go poszukiwało? Arivald, chociaż uważany był za bardzo niezależnego i nieco szalonego, zawsze informował Harbularera o swych podróżach, zawsze też oznaczał termin powrotu. Często, co prawda, się spóźniał, ale nie w tym przypadku! Teraz miał jeszcze prawie dwa miesiące, aby powrócić do Silmaniony w umówionym terminie. Inna sprawa, że nie zawsze zwierzał się z tego, w jakim celu podróżuje. A w wypadku tego akurat kontraktu takie zwierzenie spowodowałoby niechybnie areszt domowy.

– Co na to Wyrknuh? – spytał.

– Ty decyduj, powiedział.

– Łatwo powiedzieć: decyduj – żachnął się Arivald i naprawdę był w kropce.

Wielki Mistrz wzywał, a więc wypadałoby rzucić wszystko i jechać. Ale czy kiedyś, później, zdarzy się podobna okazja wejścia do Ghorlargu? Sprawa musiała być jednak poważna, skoro nawet zainteresowane materialnie krasnoludy nie namawiały go do pozostania. List od Dundina, tak czy inaczej, napędził im stracha. Arivald wierzył, co prawda, iż jubiler z Silmaniony nie miał prawa wydawać rozkazów Wyrknuhowi, ale hierarchia wśród krasnoludów była tak dalece skomplikowana (i wysoce utajniona), że czasem one same z trudem orientowały się, kto ma prawo podejmowania decyzji. Dlatego były bardzo ostrożne zarówno w rozkazywaniu, jak i w słuchaniu rozkazów. A teraz wszystko spadło na barki Arivalda. To on miał podjąć decyzję. I ponieść, w razie czego, konsekwencje.

– Muszę pomyśleć – powiedział w końcu niechętnie i sięgnął po fajkę.

Palił rzadko, ale kiedy był zdenerwowany, nic tak nie uspokajało jak ziele przywiezione z Nowego Świata (i sprzedawane na wagę złota), palone w dobrej wrzoścowej fajce. Arivald był raczej niechętny nowinkom i modom, ale tytoń naprawdę miał swój urok. A poza tym mówiono, że oczyszczał oddech i przeciwdziałał przeziębieniom, co zresztą było wierutną bzdurą. Ale na pewno uspokajał i pomagał skupić myśli.

Hremarg skinął głową i przykucnął obok Arivalda. Wyjął z zanadrza własną fajkę i powoli, statecznie ją nabił. Palili w milczeniu, a Arivald posyłał nad głowę kółka dymu, raz mniejsze, raz większe. Pomyślał, że życie w ciągłych rozterkach i ciągłym niepokoju jest jednak męczące. Ale z drugiej strony nie wyobrażał sobie, jak mógłby nie uczestniczyć w ważnych wydarzeniach. Tyle ciekawych rzeczy działo się przecież na świecie! Jak można dobrowolnie zrezygnować z współuczestnictwa w kształtowaniu tegoż świata (jakkolwiek pompatycznie miałoby to brzmieć)? Zamknąć się w pilnie strzeżonym domu i czas spędzać na czytaniu ksiąg i dysputach z innymi czarodziejami? O, nie. To z pewnością nie było życie dla Arivalda. Ale z drugiej strony, czarodziej nie był krasnoludzkim berserkerem i nie zamierzał ryzykować głowy, do której zdążył się już bardzo przywiązać. To, że był znany w połowie świata (głównie z ballad, pieśni i poematów), mile łechtało jego próżność, ale wcale nie chciał, aby szybko powstał poemat o jego bohaterskiej śmierci. W Ghorlargu czyhało jakieś namacalne niebezpieczeństwo. Coś obudziło się w tych starożytnych kopalniach i zaczęło zbierać haracz z krasnoludzkiej krwi. Oczywiście, inna rzecz, że do kopalń weszli nieuzbrojeni po zęby, doświadczeni krasnoludzcy wojownicy, tylko grupka górników, nieprzygotowanych na atak. Gdyby byli tu jego starzy przyjaciele z armii Wszobrodego, Arivald nie wahałby się nawet przez chwilę. Ale teraz mógł liczyć tylko na Parharasa Razelmonta, wyrzutka, odstępcę i człowieka niegodnego zaufania.

– Pójdę – rzekł w końcu ciężko, sam bolejąc nad własną głupotą.

– No to pójdziemy razem – mruknął Hremarg bez emocji w głosie, puszczając z ust jeszcze jedno kółeczko dymu.

– Nie musisz tego robić – powiedział zdziwiony Arivald.

– Jestem wnukiem Kordana Siwej Burzy, czarodzieju. – rzekł dumnie Hremarg – Nie wiesz, że mój dziad zginął w walce z koboldami?

– Nie sądzę, abyśmy natknęli się tu na jakiegoś – mag lekko wzruszył ramionami. – Ale twoja pomoc będzie dla mnie łaską losu – dodał uprzejmie i rzeczywiście był zadowolony.

Towarzystwo młodego, ale doświadczonego już krasnoludzkiego wojownika mogło okazać się pomocne. Mogło też się takie nie okazać, jeżeli Hremarg koniecznie chciał zostać bohaterem.

Krasnolud odwrócił się i dał znać Parharasowi, że może już podejść do nich. Razelmont zbliżył się niespiesznym krokiem i bez słowa usiadł.

– Kiedy będziemy gotowi? – zapytał Arivald.

– Nie sądzę, abyśmy byli kiedykolwiek bardziej gotowi, niż jesteśmy w tej chwili. Nic więcej nie odczytam z tych map. Wszystko wyjaśni się na miejscu.

– Każę przygotować zapasy na drogę – Ostroglów podniósł się z miejsca – jutro o świcie ruszymy.

Arivald skinął głową na znak zgody i nagle strach zakłuł



go potężnie w piersiach. Pakował głowę w paszczę lwa, ale teraz nie mógł się już wycofać bez utraty poważania u krasnoludów. Inna rzecz, że nie będzie hańbą wycofanie się, jeżeli okaże się, iż mapy nie odpowiadają rzeczywistości. A tak też mogło się zdarzyć.

To, że mapy nie odpowiadają rzeczywistości, okazało się już po wejściu na dolny poziom kopalń. Krasnoludy zwiozły Arivalda i jego dwóch towarzyszy windą, a potem wskazały drogę do następnego zejścia. Tam trzeba już było użyć lin. Na szczęście wystarczyło przymocować je do starego kołowrotu i całe zejście poszło gładko. Ale mapa, niestety, nie oddawała rzeczywistości.

– Cholera, tu powinna być ściana – zaklął Arivald przyświecając sobie górniczą lampką.

Na razie wolał nie używać zaklęć, bo ich stosowanie w miejscach tak przesyconych magią jak Ghorlarg było niezwykle niebezpieczne.

– Mogły być jakieś wstrząsy tektoniczne – mruknął Parharas – i zawaliło ją...

– A tę zbudowało – skwitował opryskliwie Hremarg pokazując na ścianę, której według mapy być nie powinno.

Parharas zamilkł i przygryzł wargi. W świetle lampy jego twarz miała szary odcień, a cienie migotały, nadając jej nieco przerażający wyraz.

– Więc? – poddał Arivald.

– Wracamy – zdecydował krasnolud.

Czarodziej odetchnął z ulgą. Skoro Hremarg sam stwierdził, że kontynuowanie wyprawy mija się z sensem, to wszyscy powinni być zadowoleni. Oczywiście oprócz Wyrknuha, który będzie musiał się pogodzić z zaprzestaniem eksploatacji kopalni.

– Nie! – rzekł nagle Parharas – ja idę.

I równo z wypowiedzianymi słowami ruszył przed siebie. Arivald nie zdołał nawet zareagować, a Razelmont już zniknął w mroku. Nie miał ani lampy ani mapy. Nie mógł również korzystać z Aury, nawet po to, by rzucić najprostsze zaklęcie, rozświetlające mrok. Po prostu rozpłynął się w ciemności korytarzy. Przez chwilę tylko słyszeli szuranie jego butów, a potem i ten odgłos umilkł. Krasnolud popatrzył na Arivalda ze zdumieniem.

– Oszalał – powiedział kręcąc głową – a wydawał się być przywiązany do własnej skóry.

Czarodziej już chciał przytaknąć krasnoludowi, kiedy nagle zdał sobie sprawę, że Razelmont mógł ich oszukać. Celowo wprowadził w błąd co do odczytania mapy, a sam poznał właściwe jej znaczenie. No tak, ale mapa była w rękach Hremarga. Czy Parharas był w stanie zapamiętać rysunek zaklętej mapy? Wydawało się to absolutnie niemożliwe, zważywszy w dodatku na fakt, że nie mógł użyć jakiegokolwiek zaklęcia, które by mu w tym pomogło. Parharas Razelmont był, co prawda, wybitnym specjalistą od map, ale czy potrafił je zapamiętywać z zegarmistrzowską precyzją?

– Albo i nie oszalał – rzekł Arivald i przymknął oczy.

Stał przed trudnym wyborem. Kontynuowanie podróży oznaczało wielkie ryzyko, ba, może nawet samobójstwo. Ale z drugiej strony, czarodziej chciał wiedzieć, jakie to

tajemnice aż tak ciągnęły Parharasa do Ghorlargu.

— Możemy iść jego śladem — powiedział wolno Arivald — sprawa byłaby o wiele prostsza, gdyby korzystał z Aury, wtedy poszlibyśmy za nim jak po sznurku. Ale i tak mogę śledzić jego kroki. Do pewnego momentu — dodał — więc musimy szybko podjąć decyzję.

Ostrogłów strzelił palcami.

— Lubię ludzi z ikrą. — rzekł — Idziemy.

Znając krasnoludy, Arivald wiedział, że na decyzję Hremarga znaczący wpływ miało jego pochodzenie. W końcu, jeżeli należy się do rodu Kordana Siwej Burzy, to nie można wycofać się w chwili, kiedy inny uczestnik wyprawy (i to człowiek!) sądzi, iż można iść dalej. Co powiedziałyby krasnoludy, gdyby Ostrogłów wrócił samotnie? Wyśmiewanoby go do samej śmierci, zresztą prawdopodobnie dość szybkiej, bo na szyderstwa musiałby odpowiadać ostrzem topora, i — prędzej czy później — ktoś by go zabił. Niestety w momencie, kiedy Arivald zadawał pytanie, nie brał pod uwagę tych wszystkich implikacji.

Pytanie zadał, jakby miał do czynienia z normalnym towarzyszem wędrówki, człowiekiem. A nie z uwikłanym w setki ambicjonalnych zależności krasnoludem.

— To idźmy — odparł wzdychając Arivald i wypowiedział Gończego Psa Irlina.

Było to jedno z najprostszych zaklęć poszukiwawczych (im prostsza magia, tym lepiej używać jej w Ghorlargu, jeżeli już w ogóle jakiejkolwiek się używa), ale Irlin znany był jako twórca czarów nie skomplikowanych, lecz skutecznych. Należał do grona tych czarodziei, którzy nad zawiłe dyskusje naukowe i dysertacje poświęcone teoretycznym bzdurom przedkładają praktykę. Irlin nie był wybitnym magiem, ale prócz stworzenia Gończego Psa, zasłynął jeszcze kilkoma mniej znanymi zaklęciami. Takimi choćby jak Zapach Irlina, zaklęcie do tej pory stosowane w czarodziejskich pracowniach. Powodowało ono, że te zwykle zatęchłe, duszne lub zadymione pomieszczenia napełniały się świeżym powietrzem, pachnącym, wedle uznania, sosnowym lasem, morskimi falami lub nawet różnymi mieszankami kwiatowymi. Po drobnych przeróbkach można było dzięki temu czarowi płatać jednak przeróżne figle, tak jak uczynił to Kafias Białoręki, zaklinając pałac księcia Lothara Wymirskiego tak, by we wszystkich pomieszczeniach śmierdziało gnijącym mięsem. Zabawy Kafiasa (spowodowane pewnymi sporami na temat wysokości zapłaty za czarodziejskie usługi) stały się jedną z przyczyn rewolucji w Wymirze i powstania tam tak zwanej Trzydniowej Republiki. Trzy dni drogi dzieliły bowiem włości Lothara od księstwa jego wuja, który nie był zadowolony ze zdetronizowania bratanka. Republikę utopiono we krwi, a dowcipnego Kafiasa ukrzyżowano. Zresztą zdołał się wyzwolić z kaźni i uciekł do Silmaniony, gdzie trafił do więzienia, co przyjął, nawiasem mówiąc, z wielką ulgą.

Natomiast Gończy Pies powodował, że poszukiwana osoba pozostawiała za sobą ślad, mógł to być w zależności od woli czarodzieja efekt świetlny, zapach lub dźwięk. Zaklęcie działało na małą odległość i tylko w chwilę po rozstaniu z poszukiwaną osobą, ale tu akurat oba te warunki były spełnione. Arivald zażyczył sobie, aby za Parharasem ciągnęła się świetlna nić i rychło w korytarzu zmaterializowała się lśniąca srebrem smużka. Obaj poszli jej śladem. Jednak Arivald nie poprzestał tylko na świetlnej nici. Aby dokładnie znać każdy krok Razelmonta, potrzebne było silniejsze zaklęcie. Też jedna z mutacji Gończego Psa, ale nieco bardziej skomplikowana. Przez to zresztą dużo bardziej niebezpieczna, zważywszy, że było się w Ghorlargu. Czarodziej zażyczył sobie, by na ziemi odbijał się ślad stóp Parharasa i teraz widzieli blade odbicia podeszew jego butów na kamieniach. Dzięki temu mogli iść dokładnie, tak jak ich zbiegły towarzysz, co było o tyle ważne, że skoro on potrafił ominąć pułapki, to Arivald i Hremarg powinni ominąć je również. Powinni — było zresztą dobrym słowem. Nie zapewniającym stuprocentowej skuteczności. Arivald posępnie pomyślał, że byłby pierwszym członkiem Bractwa od wielu lat, który dałby głowę w Ghorlargu. Paskudne zakończenie miłego życia.

W kopalniach, jak to w kopalniach, było ciemno i nikły blask górniczej lampki oraz zaklęcia Irlina tylko trochę rozpraszały mrok. W powietrzu unosił się niepokojący zapach, którego Arivald nie potrafił zidentyfikować. Miał tylko nadzieję, że nie jest to żaden gaz, który w połączeniu z ogniem górniczej lampki mógłby zmienić ich obu w element kolorowych i głośnych fajerwerków.

— Złoto — rzekł nagle Hremarg wskazując dłonią.

Głos mu się zmienił, kiedy wymawiał to słowo. Rzeczywiście, przez jedną z kamiennych ścian biegła smuga lśniącego metalu. Samorodki złota.

— Tak — Arivald rzucił tylko okiem, mając nadzieję, że krasnoludowi nie przyjdzie do głowy, by pójść śladem żyły.

Zwłaszcza, iż Parharas nagle zmienił kierunek marszu i wszedł w niziuteńki, wąski korytarz. Widzieli nie tylko ślady jego stóp na ziemi, ale i srebrny, magiczny nalot na sklepieniu, tam gdzie dotknęła je głowa Razelmonta.

— Tego korytarza też nie ma na mapie — powiedział Ostrogłów. — Powiedz mi, czy będziemy potrafili wrócić?

Arivald sam od dłuższej chwili zastanawiał się nad tym problemem. Na razie nie był to specjalny kłopot. Szli zaledwie od jakiejś pół godziny i czarodziej potrafiłby poprowadzić ich prosto do wyjścia bez najmniejszego trudu. Ale kopalnie Ghorlargu były tak ogromne, że można tu było błądzić całymi tygodniami. I bardzo niebezpiecznie było używać teleportujących czarów Gaussa. Nie chodziło tylko o fakt, iż jest to Ghorlarg — złe miejsce, aby używać magii. Po prostu czary Gaussa potrafiły szaleć, jeżeli stosowało się je w jaskiniach czy podziemiach. Mistrz Harbularer tłumaczył to ekranowaniem Aury. Oczywiście istniały zaklęcia pozwalające biegłym czarodziejom na podróż przez skały czy kamienie. Najsłynniejszym był Tunel Pantarasa, czarodzieja żyjącego przed kilkuset laty, który pierwszy magicznie zdefiniował strukturę skał i udowodnił możliwość poruszania się poprzez nie. Ale było to zaklęcie zaliczane do najtrudniejszych i najbardziej niebezpiecznych. Sam Pantaras (a raczej jego zwłoki) do dzisiaj tkwił uwięziony gdzieś w bazaltowej skale, której gęstość miał pecha źle obliczyć. Arivald nawet nie chciał myśleć, iż mógłby użyć Tunelu w kopalniach Ghorlargu.

— Jakoś sobie poradzimy — odpowiedział na pytanie Hremarga. — Na razie w każdej chwili możemy się cofnąć — dodał.

W korytarzu robiło się coraz duszniej, a droga zaczęła ostro schodzić w dół. Arivald i Hremarg musieli uważać, aby nie osunąć się po wilgotnych kamieniach. Zarówno srebrna nić, jak i ślady stóp Razelmonta stawały się coraz bledsze, tak jakby czarodziej-odstępca szedł dużo szybciej od nich i wciąż powiększał dzielący dystans. Nagle Arivald poślizgnął się na wystającym kamieniu, machinalnie złapał krasnoluda za nogawkę spodni i obaj przewrócili się, po czym zaczęli zjeżdżać w dół. Czarodziej próbował jeszcze wyhamować ich upadek, ale ponieważ korytarz bardzo mocno się zniżył, więc nic to nie dało. Pomknęli w dół, jak wyrzuceni z armaty i Arivald dostrzegł tylko po lewej stronie mały korytarzyk, gdzie prowadziła srebrna nić. Minęli go z dużą szybkością, po czym nagle ich korytarz raptownie się urwał i polecieli w przepaść jak kamienie.

— To już koniec — pomyślał tylko Arivald.

Zdołał jednak złapać kubrak krasnoluda i wypowiedzieć Łabędzi Puch Passhovera. Zaklęcie spłynęło z jego ust automatycznie. Był to odruch, efekt działania instynktu samozachowawczego, a nie przemyślane działanie. I w tym momencie zaklęcie podziałało. Jak sama nazwa wskazywała, powodowało, że obiekty mu poddane robiły się tak lekkie, iż mogły się swobodnie unosić w powietrzu, niczym puch. Dość długo trwało zanim wylądowali na ziemi. Oczywiście w absolutnej ciemności, bo górnicze lampki szlag trafił jeszcze w czasie nieszczęśliwego upadku.

— Zjechaliśmy — stwierdził Hremarg i pomacał się, aby sprawdzić, czy naprawdę jeszcze żyje.

Arivald puścił poły jego kubraka i wypowiedział Boską Jasność, zaklęcie, które otaczało czarodzieja poświatą błękitnego światła. Stosowanie go w celu rozświetlania ciemności było pewnym nadużyciem, gdyż zostało ono stworzone specjalnie dla misjonarzy podróżujących do niebezpiecznych krain. Arivald zaczął przyzwyczajać się do stosowania magii w Ghorlargu i powoli robiło to na nim coraz mniejsze wrażenie. Wiedział jednak, że w końcu jedna kropelka może przelać tę czarę i któreś następnych zaklęć spowoduje niespodziewane skutki uboczne. Którymi mogło być dosłownie wszystko: począwszy od nieszkodliwych efektów dźwiękowych czy wizualnych, aż po przemianę najbliższej okolicy w jezioro wrzącej lawy czy pojawienie się jakiegoś wyjątkowo nieprzyjemnego demona.

Hremarg rozejrzał się wokół.

— Co teraz? — zapytał.

— A co proponujesz? — odpowiedział pytaniem Arivald.

— Rozumiem, że nie możemy wrócić?

Czarodziej spojrzał w górę. Musieli spaść z wysokości co najmniej kilkudziesięciu metrów. Może, gdyby mieli długie liny i haki, to zdołaliby się wdrapać na taką wysokość. Albo, gdyby Arivald mógł nieskrępowanie korzystać z magii.

— Raczej nie — odparł.

— Trudno — odparł krasnolud — w każdym razie dziękuję za uratowanie życia. Jestem twoim dłużnikiem.

— Mam nadzieję, że będzie okazja, abyś ten dług spłacił — powiedział czarodziej, uśmiechając się (mimo iż wcale nie było mu do śmiechu). — Ale tam. Na powierzchni.

Hremarg pokiwał głową.

— I ja mam taką nadzieję — rzekł.

— Korytarze prowadzą na północ i na zachód. Który wybieramy? — zapytał Arivald.

Ostrogłów rozejrzał się bacznie. Czarodziej wiedział, że krasnolud widzi lepiej od niego w ciemnościach, a poza tym ma instynktowną umiejętność „czucia" kopalni.

— Chodźmy na północ — rzekł — ten korytarz być może został wykuty kiedyś przez krasnoludy.

Arivald nie pytał nawet, jak Hremarg mógł to stwierdzić. Dla niego obie odnogi wyglądały identycznie. Ale skoro sam krasnolud nie był pewien, czy rzeczywiście była to robota jego pobratymców, widać korytarz został wykuty bardzo dawno temu.

Szli wolno, ostrożnie stawiając stopy. Kopalnie Ghorlargu mogły być pełne zarówno magicznych, jak i zwykłych pułapek. Oczywiście nikt, nawet kobołdy, nie był na tyle szalony, aby budować pułapki na chybił trafił. Zwykle broniły one dostępu do komnat lub korytarzy o szczególnym znaczeniu. Pech tylko chciał, że ani Arivald, ani Hremarg nie byli w stanie stwierdzić, czy właśnie do takiego miejsca nie zmierzają. Faktem też było, że coś (czy ktoś) zatrzymało górników w kopalniach (i prawdopodobnie dawno już nie żyli). Istniało więc prawdopodobieństwo, że mogą się na to coś czy na tego kogoś tu natknąć.

Arivald bardzo wątpił, aby to były jakieś potwory lub monstra (bo niby czym miałyby się żywić w opustoszałym i martwym Ghorlargu?), prędzej podejrzewał, że któryś z górników nieświadomie uaktywnił magiczne pułapki. Chociaż, rzecz jasna, nie należało lekceważyć faktu, iż na świecie naprawdę pojawiały się demoniczne istoty, żyjące gdzieś pomiędzy wymiarami, pół na pół w świecie ludzkim i swoim własnym. Czasem, a raczej najczęściej, były to istoty złe, przywołane przed wiekami czarną magią. A wiele mówiono o nadnaturalnych umiejętnościach starodawnych koboldzkich czarowników. Zresztą o Ghorlargu można było powiedzieć dosłownie wszystko i nic. Arivald żartem zaproponował kiedyś wydanie książki pod tytułem „Wszystko, co wiemy o Ghorlargu", a która składałaby się wyłącznie z pustych stron.

Tak czy inaczej, Arivald zdawał sobie sprawę, że obaj z Hremargiem znajdują się w opłakanej sytuacji. Przebywali w nieznanym miejscu, mieli mapę, z której spokojnie można zrobić podpałkę na ognisko (gdyby w Ghorlargu można było w ogóle ognisko rozpalić), mieli zapasy jedzenia i wody najwyżej na cztery, pięć dni oraz kiepskie szanse na znalezienie jakiegokolwiek rozsądnego wyjścia z tej sytuacji.

— Wszystko będzie dobrze — szepnął Arivald — Nie z takich opresji wychodziłem już cało.

Po spędzeniu pierwszej nocy w Ghorlargu nadal łudzili się, że istnieje szansa znalezienia powrotnej drogi. Druga noc nieco te nadzieje osłabiła, zwłaszcza, że znaleźli się w tym samym miejscu, co dzień wcześniej (co przy nieprawdopodobnej orientacji w podziemiach, jaką miał Hremarg było naprawdę zastanawiające). Po trzeciej nocy nastroju krasnoluda i czarodzieja nie można było nazwać inaczej jak posępnym, po czwartej i piątej byli nie tylko posępni, ale również głodni. Z wodą na szczęście było lepiej, bo znaleźli miejsce, gdzie spływała ona ze ściany tworząc spore jeziorko i napełnili tam bukłaki. Zostawiała, co prawda, w ustach

wyraźny posmak żelaza, ale w końcu darowanemu koniowi nie patrzy się w zęby.

— Hremargu — rzekł Arivald — myślę, że czas, abyśmy podjęli decyzję. Moje wnioski są proste: bez magii nie wydostaniemy się stąd. A używanie skomplikowanej magii w Ghorlargu jest proszeniem się o śmierć.

— Więc?

— Znam czary teleportujące, przenoszące z miejsca na miejsce — dodał widząc, że krasnolud nie zrozumiał — ale działają one na małą odległość i wypada znać dokładne współrzędne wejścia i wyjścia. Znam czar pozwalający na podróż poprzez skały, ale istnieje prawdopodobieństwo, że zostalibyśmy uwięzieni wewnątrz ścian. Możemy wrócić do punktu, w którym spadliśmy... Możemy?

Hremarg ponuro skinął głową.

— Ale czar, który pozwoliłby nam wznieść się na te kilkadziesiąt metrów, jest czarem niezwykle trudnym i wymagającym ogromnego czerpania z Aury. W Ghorlargu skończyłoby się to prawdopodobnie nieszczęściem. Możemy zaryzykować i ryzyko to może nam się opłacić. Ale możemy też zakończyć życie, zanim nawet zdążymy się zorientować, że coś poszło nie tak, jak trzeba.

— Czy mamy inne wyjście?

— W zasadzie tak — czarodziej westchnął — każde miejsce: lasy, morza, góry — ma swoje demony. Tak je nazywamy, my czarodzieje, choć z reguły są to istoty nieszkodliwe. Problem tkwi w tym, że w miejscach nasyconych starożytną magią, takich jak Zgniły Las, moczary Bardagalaru czy właśnie Ghorlarg, może się zjawić nie to, co przywoływałeś.

— I co wtedy?

— Wtedy masz szczęście, jeżeli umrzesz od razu.

Hremarg podrapał się po ciemieniu.

— A jeżeli zjawiłby się taki demon, jak chciałeś?

— Być może potrafiłbym go zmusić do wskazania nam drogi powrotnej.

— Być może, to niewiele — zauważył krasnolud.

— Szkoda, że w ogóle, żeśmy tu weźli — rzekł gorzko Arivald. — Co też mi strzeliło do głowy?

— Wczorajszego dnia nie wskrzesisz, po nocy poślubnej nie znajdziesz w łożu dziewicy — wzruszył ramionami Hremarg, cytując przysłowie, które chyba nie do końca było krasnoludzkie. Ale za to bardzo prawdziwe — zrób to, co uważasz za najbardziej skuteczne i jednocześnie najbardziej bezpieczne.

— Przyszykuję się więc do wywołania demona — sapnął Arivald — jeżeli zachowam bardzo dużą ostrożność, to być może wyjdziemy z tego wszystkiego w jednym kawałku.

Wywołanie demona nigdy nie jest sprawą banalnie prostą (choć znudzone małe demony pierwszych kręgów przybywają dość chętnie na wezwanie czarodziei), a w miejscach przesiąkniętych magią, w miejscach, w których Aura szaleje, należy zachować szczególną ostrożność. O ile w ogóle jest się tak głupim, że wywołuje się tam demony. Arivald już dawna podszkolił tak swoje zdolności magiczne, że nie musiał przy przyzywaniu demona korzystać z Księgi czy Kuli. Nawet różdżka nie była konieczna, choć mile widziana. Różdżkę zresztą czarodziej zawsze nosił w zdobionej pochewce u pasa i dbał o nią bardzo od czasu spotkania z Czarodziejkami Chaosu, gdzie brak różdżki spowodował pewne, nazwijmy to łagodnie, komplikacje.

Czarodziej próbujący wywoływać demony zwykle pragnie dostępu do pewnej, określonej informacji. Im demon potężniejszy, tym większa szansa, że informacja będzie przydatna. Jednocześnie tym większa szansa, że demon zamiast patrzyć na wzywającego go maga z bojaźnią i respektem, zechce skonsumować go na śniadanie. A przynajmniej podrażnić się z nim i podroczyć, co w wypadku demonów często oznaczało duże kłopoty, a czasem po prostu śmierć w mękach. Ostatni wypadek zabicia czarodzieja przez demona zdarzył się co prawda w zamierzchłej przeszłości, ale wynikało to z faktu, iż w magicznym szkoleniu adeptów w Silmanionie przykładano bardzo dużą wagę do umiejętności samoobrony. Arivald do tej pory tylko kilka razy przyzywał demony. I były to zawsze nieszkodliwe stworzenia o wybujałych ambicjach i dużo skromniejszych niż te ambicje możliwościach. Teraz jednak mogło być inaczej.

Przede wszystkim czarodziej nakreślił magiczny krąg ochronny, którym otoczył siebie i krasnoluda. Ponieważ w Ghorlargu wszystko mogło się przydarzyć, więc na nakreślenie odpowiedniego kręgu poświęcił kilka godzin wytężonej pracy. Jeśli pojawiłby się zwykły, słaby demon, to takie przygotowania najpewniej wziąłby za objaw szaleństwa czarodzieja (poza tym niesłychanie wbiłoby go to w dumę). Ale przecież mogło się pojawić coś innego, dużo groźniejszego. Chociaż Arivald miał nadzieję, że nie dojdzie do takiej ostateczności.

— Pamiętaj — przykazał Hremargowi — cokolwiek by się działo, nic nie gadaj i niech bogowie cię bronią przed przekroczeniem kręgu. Jeżeli to zrobisz nie będę mógł ci w niczym pomóc.

Krasnolud w odpowiedzi pokiwał ponuro głową. Przekroczenie kręgu mogło skłonić demona do rzucenia na przykład uroku powodującego wysypkę, ale równie dobrze mogło go skłonić do działań o wiele bardziej radykalnych. Z demonami nigdy nie było wiadomo, co strzeli im do łba i co w danej chwili uznają za rozkoszny żarcik. Nie mówiąc już o tym, że łażenie wte i we wte po magicznym kręgu po prostu osłabiało jego moc.

Po nakreśleniu kręgu należało przejść do samej procedury przywołania demona. W jaskiniach Ghorlargu Arivald mógł przyzwać demony skał, ale także demony powietrza lub wody. Te ostatnie dwa gatunki jednak były tu zapewne bardzo nieszczęśliwe (jeżeli w ogóle były), zdezorientowane i kto wie, czy nie złe z powodu miejsca, w jakim wypadło im żyć. Czarodziej postanowił więc skorzystać z pomocy jakiegoś podrzędnego demona skał. Ot, małej istotki lubującej się w podróżach poprzez granity czy bazalty, której największą ambicją może być łudzenie górników mirażami fałszywych żył złota. A jak już uda jej się zwabić kogoś w przepaść, to ma o czym opowiadać przez następne sto lat.

— No to zaczynamy — czarodziej odetchnął głęboko — Aliis karhari penstavanga — zaintonował i poczuł, jak Aura gęstnieje. Nie był to dobry znak, ale wycofać się w pół drogi również nie byłoby bezpiecznie.

— Baellan haz kori mandurag isidd — kontynuował, czując już wyraźnie, że nie wszystko poszło, tak jak powinno — esslun hozzwit — dokończył wykonując określony i ściśle zaplanowany ruch lewą dłonią, w której trzymał różdżkę.

Wywoływanie małych demonów nie było specjalnie skomplikowaną czynnością. Coś wyraźnie pojawiało się już poza wytyczonym przez Arivalda kręgiem. Powietrze gęstniało i przebiegały przez nie iskierki jak ogniki świętego Elma. Czuć też wyraźnie było zapach jak po wiosennej burzy pełnej piorunów. Arivald był pewien, iż przed nimi nie pojawi się wcale mały, nieszkodliwy skalny demon. I tak też się stało. Poza kręgiem zmaterializowała się wielka paszcza składająca się prawie wyłącznie z ostrych zębów przypominających igły pumeksowych skał. Wyglądało to co najmniej na demona szóstego lub siódmego poziomu. O tego typu demonach Arivald tylko słyszał i czytał. Nigdy nawet do głowy mu nie przyszło, aby próbować wzywać jednego z nich. O wiele pewniej by się czuł, gdyby zamiast Hremarga stał teraz obok niego uczony Velvelvanel, błyskotliwy Galladrin czy nawet zrzędliwy Borrondrin.

— Czarodziej i krasnolud — powiedziała Paszcza głosem, w którym słychać było wyraźne łakomstwo. — Co za uroczy i apetyczny widok.

— Witaj — rzekł Arivald, bo co innego mógł w końcu powiedzieć. — Nie chciałem kłopotać cię moimi problemami. Szczerze mówiąc, sądziłem, iż pojawi się ktoś nie dorównujący ci rangą, ale skoro już tu jesteś...

— Zjadłem go — przerwała mu Paszcza, oblizując się czarnym jęzorem. — Kiedy szykował się, aby przyjść do ciebie. Nie był zbyt smaczny. Zbyt chudy, łykowaty i za bardzo wrzeszczał...

— Przykro mi to słyszeć — odparł uprzejmie Arivald, który wiedział, że uratować ich może tylko zimna krew.

— Nie lubię, kiedy mój posiłek krzyczy — powiedziała z zadumą Paszcza. — Aale wszystkiemu można jakoś zaradzić — demon przysunął się w ich stronę. — Bądźcie tak mili i nie wrzeszcie, to zginiecie szybko i bezboleśnie.

— Krąg — syknął z niezadowoleniem i skrzywił się z bólu, bo otarcie o magiczny krąg musiało być bardzo nieprzyjemne nawet dla demona tak wysokiego poziomu.

— A co ty sobie myślisz? — wzruszył ramionami Arivald.

— Zróbmy mały interes — zaproponowała Paszcza — dasz mi krasnoluda, a ja odeślę cię na powierzchnię, bo przecież tego chcesz. Krasnolud wygląda co prawda na niezbyt pulchnego, ale co mi tam... Dobry układ?

— Niezły — rzekł Arivald i z satysfakcją zauważył, że Hremarg nawet nie drgnął, słysząc te słowa — ale najpierw kilka informacji.

Z Paszczy zaczęły skapywać kropelki śliny i spadając na ziemię, wyparowywały z sykiem.

— Co byś chciał wiedzieć?

— Chciałbym wiedzieć, co tu się dzieje. Dlaczego zniknęli górnicy?

— Zjadłem ich wszystkich! — ryknęła Paszcza, aż Arivaldowi zaświdrowało w uszach.

— A poważnie?

Wokół Paszczy uformowała się reszta głowy. Złe, złoto-czerwone oczy spojrzały na Arivalda ze wściekłością.

— Pożarłem ich wszystkich! Wyprułem z nich flaki i piłem ich krew...

— Dość tego — przerwał stanowczo Arivald — mów prawdę albo nici z układu.

— Prawdę — powtórzyła już spokojnie Paszcza, jakby przypominając sobie, co to słowo oznacza. — Czarodziej chciałby znać prawdę. Hm. Jak masz na imię, czarodzieju?

— Jestem mistrz Arivald z Silmaniony — odpowiedział Arivald. — A czy mogę wiedzieć, z kim mam przyjemność toczyć tę zajmującą konwersację?

— Czemu nie? Jestem Inghrilgir Pożeracz Skał. Słyszałeś kiedyś o mnie, człowieczku?

— Oczywiście — odparł Arivald nieco zdziwiony. Czytał kiedyś o tym demonie. — Myślałem jednak, że mieszkasz na dalekiej Północy. Wydawało mi się, że jesteś demonem Lodowych Skał.

— Byłem — warknęła Paszcza. — Myślisz, że to zabawne mieszkać w tych ponurych jaskiniach, gdzie od setek lat nie widziałem nawet płatka śniegu? A kim jesteś ty, krasnoludku?

Hremarg nie spojrzał nawet w stronę demona. Widać wziął sobie poważnie do serca słowa Arivalda. I bardzo dobrze.

— To Hremarg Ostrogłów, mój przewodnik — odparł czarodziej.

— Jutro będzie się nazywał moim wczorajszym śniadaniem — powiedział wesoło Inghrilgir.

— Wróćmy do pytania — poddał Arivald. — Co stało się z górnikami?

— Znaleźli to, czego szukali — odparła po chwili Paszcza.

— A dokładniej?

— Znaleźli to, czego szukali — powtórzył demon ostrym tonem. — Chcę tego krasnoluda!

— Jakie mam gwarancje, że dotrzymasz obietnicy i przeniesiesz mnie na powierzchnię?

— Moje słowo?

Arivald tylko chrząknął w odpowiedzi.

— Cóż — demon zmarszczył czoło. — Znaleźliśmy się więc w sytuacji... — szukał przez chwilę odpowiedniego sformułowania — patowej. Jakieś propozycje?

— Dlaczego opuściłeś Północ? — zapytał Arivald.

— Opuściłem?! — wrzasnęła Paszcza tak, iż jej poprzedni ryk mógł się wydać miłym szeptem — to wina twoich przeklętych kamratów. Trzysta czy siedemset lat temu, nie pamiętam już dokładnie, zamknęli mnie tu. Wyrwali z mojego domu wśród bezkresnych lodowych pustyń — demonowi najwyraźniej zebrało się na poezję — i wrzucili do tych ohydnych jaskiń.

— Gdybym obiecał, że uwolnię cię i pomogę wrócić na Północ?

— A jakie mam gwarancje?

Milczeli przez chwilę.

— Jestem cierpliwy — rzekła Paszcza. — Mogę stać tu dzień, dwa, trzy, nawet miesiąc czy rok.

— Też jestem cierpliwy — odpowiedział Arivald. — A zza tego kręgu będę mógł wypróbować mnóstwo zaklęć przeciw demonom. To może być zabawne, prawda? Choć dla niektórych troszkę bolesne.

Czarodziej sam nie wiedział, czy odważyłby się szturchnąć demona kilkoma zaklęciami. Po pierwsze, byli w Ghorlargu, a po drugie, kto wie, czy rozeźlony i doprowadzony do ostateczności demon nie potrafiłby jednak przerwać kręgu. A to nie byłoby miłe. Zawsze Arivald mógł wtedy starać się uciec za pomocą któregoś z czarów Gaussa, ale nie... demon musiał wrócić tam, skąd przyszedł, a nie pałętać się

po realnym świecie i to w dodatku w miejscu, do którego nie przynależał. Arivald zakonotował sobie w pamięci, że ma sprawdzić, który z czarodziei był na tyle nieroztropny, aby wysłać Inghrilgira właśnie do Ghorlargu. Jeśli, oczywiście, pożyje na tyle długo, by cokolwiek sprawdzać.

— A co byś powiedział na zagadki? — zaproponował nagle demon.

Arivald myślał już o tym wyjściu od pewnego czasu. Zagadki były uświęconą formą pojedynku. I ustalone zasady zobowiązywały przegranego do ścisłego dotrzymania warunków umowy, niezależnie od tego, czy był człowiekiem, krasnoludem, koboldem, czy demonem. Nikt nie wiedział, co by się stało z kimś, kto złamałby zasady, ale nikt też nie chciał tego wypróbować na własnej skórze.

— Czemu nie — odparł wolno Arivald. — Jeżeli wygram, to przeniesiesz nas całych i zdrowych do miejsca, w którym zniknęły krasnoludy — czarodziej miał tylko nadzieję, że nie jest to czyjś żołądek — a potem, kiedy zbadamy tę sprawę, również całych i zdrowych przeniesiesz nas dwóch do wyjścia na powierzchnię.

— Przeniosę ciebie, a krasnoluda dostanę na śniadanie!

— Nie — odparł twardo Arivald.

— Od początku nie chciałeś mi dać tego krasnoluda — westchnęła Paszcza z nagłym smutkiem oraz rozczarowaniem — ale niech i tak będzie. Jeżeli ja wygram, zniszczysz krąg i nie będziesz próbował uciekać ani się bronić. Ani ty, ani krasnolud. I nie będziecie wrzeszczeć, jak będę was zjadał — zastrzegł.

— Zgoda.

— Gramy do pierwszej nierozwiązanej zagadki, a każdy ma tyle czasu na jej rozwiązanie — demon mruknął coś i kłapnął zębami. Na ziemi pojawiła się duża klepsydra z czerwonym piaskiem — zanim nie przesypie się piasek.

— Zgoda.

— Ja zaczynam.

— Niech i tak będzie — powiedział czarodziej.

Turnieje zagadkowe były jedną z popularniejszych, co prawda popularniejszych niegdyś, zabaw, ale i drogą do rozwiązywania sporów. Wiele historii, opowieści i legend mówiło, jak to przemyślny człowiek pokonał demony, smoki czy trolle, wymyślając wyjątkowo sprytną zagadkę. O tym, iż opowieści nie musiały być prawdziwe, świadczył choćby fakt mieszania do nich trolli czy smoków. Powszechnie wiadomo było, że trolle rzadko potrafiły zapamiętać własne imię czy drogę do rodzinnej jaskini, nie mówiąc już o rzeczach tak skomplikowanych jak zagadki. A smoki nigdy nie istniały. Pamięć o nich przetrwała, co prawda, w legendach, ale nie odkryto choćby najmniejszego śladu, że kiedyś zamieszkiwały jakikolwiek ląd. Znany z zamiłowania do grzebania się w ziemi Stychert Bokobrody wykopał co prawda ogromne szczątki jakichś dziwnych zwierząt, ale udowodnił bez wątpienia, że były to tylko przerośnięte jaszczury. Natomiast demony istniały i co do tego nie można było mieć wątpliwości. Zwłaszcza patrząc na te zęby, których właściciel nie miałby problemów z przegryzieniem na pół krowy jednym kłapnięciem. Paszcza oblizywała się przez chwilę, po czym zaczęła:

Dotknięciem rzeki wstrzymuje,
Ludzi zabija i kłuje.
Dzikie morza potrafi wygładzić,
Fale w zębate skały ustawić.

— Co to jest?

— Mróz — odparł bez chwili wahania Arivald, który spodziewał się czegoś podobnego. — Teraz moja kolej.

Spojrzał na demona, zastanawiając się, którą z zagadek powiedzieć. Najlepiej by była związana z czymś, czego demon dawno już nie widział, no i za czym nie tęsknił. Ze słońcem? Z trawą? Z drzewami? Arivald kiedyś zabawiał się z przyjaciółmi wymyślaniem przeróżnych rymowanych zagadek, ale jak na złość nie przychodziła mu teraz do głowy żadna związana ze słońcem czy roślinami. Pałętało mu się w głowie coś ze słońcem i stokrotką, ale nie był w stanie przypomnieć sobie dokładnie słów. Trudno, trzeba było spróbować czegoś innego:

Dla mnie może pędzić,
Dla ciebie toczyć się ospale.
Niektórzy go szanują,
Inni trwonią wytrwale.

— Co to jest?

— To czas, czarodzieju — odparł demon, rozwiązując zagadkę tak szybko, jak Arivald rozwiązał swoją. — Mam go tu pod dostatkiem. Niestety. No, dobrze, teraz przyszedł CZAS, abyście stali się moją przekąską. Co powiesz na to?

Jestem długi lub krótki.
Pojawiam się w nocy lub dzień.
Mogę być zły lub dobry,
A imię moje brzmi...

— Sen — dokończył Arivald — to było zbyt proste, choć zapewne ktoś mniej rozumny i zbyt popędliwy mógłby powiedzieć: cień. Spróbujmy czegoś ambitniejszego.

Gdy bawisz się mną w nocy,
Rankiem muszę cię cucić.
Zawsze cię bólem obdarzam,
A ty zawsze chcesz do mnie wrócić.
Kim ja jestem?

Demon zmrużył złoto-czerwone ślepia. — Nie znam się na tych waszych człowieczych zabawach — mruknął. — Bólem obdarzam, a ty chcesz wrócić — powtórzył sobie. — W nocy się ze mną bawisz. Co to jest?

Hremarg spojrzał w stronę Arivalda i czarodziej wiedział, że krasnolud zna rozwiązanie zagadki. Nie była ona specjalnie trudna, ale dla człowieka lub krasnoluda. Czy demon będzie potrafił znaleźć właściwą odpowiedź? Zwłaszcza, iż pytanie dotyczyło tego, czego nigdy nie robił. Piasek powolutku przesypywał się z górnej części klepsydry do dolnej. Jak na gust Arivalda przesypywał się zdecydowanie zbyt wolno. Czarodziej wstrzymał oddech. Jeszcze kilka ►

chwil i zwyciężą. Kilkadziesiąt ziarenek piasku i demon będzie zmuszony, by spełnić ich życzenia. A więc?

– Jak brzmi odpowiedź? – spytał czarodziej najspokojniejszym tonem, na jaki mógł się zdobyć.

– Mam jeszcze czas. Nie staraj się mnie zdenerwować, czarodzieju. Mam jeszcze czas! Czyżby to była jakaś kobieta – myślał na głos – a może koszmar nocny? Nie, ale dlaczego chcesz do mnie wrócić? Bez sensu.

Ostatnie ziarenka piasku powolutku i opieszale prześlizgiwały się na dół. Arivald wpatrywał się w nie, przygryzając wargi. Czyżby?

– Wiem! – wrzasnął Paszcza w tym samym momencie, kiedy ostatnie ziarenko wpadło do dolnej połówki klepsydry. – To jest... ten, no – obok jego głowy zmaterializowała się wielka, pazurzasta łapa i pstryknęła tak mocno, że po jaskiniach poszedł głuchy pogłos. – To jest spirytus!

– Wino, piwo, gorzałka, spirytus – zgodził się Arivald – czy też w ogóle alkohol. Każda z tych odpowiedzi jest dobra. Szkoda, że się spóźniłeś.

– Nie spóźniłem się! – ryknął demon – odgadłem zagadkę w chwili, kiedy przesypywało się ostatnie ziarno piasku!

– Być może, ale liczy się, kiedy powiedziałeś to na głos. A powiedziałeś dawno po czasie.

– Nie! – pazurzasta łapa przejechała po skale, zostawiając w kamieniu bruzdy szerokości męskiego ramienia.

– Ależ tak. Nie chcesz chyba złamać umowy?

Złoto-czerwone oczy łypnęły na Arivalda z wściekłością i nienawiścią.

– Co byś powiedział na dodatkową serię pytań?

– Powiedziałbym: „Nie".

– Poradzę sobie z tym twoim nędznym kręgiem, a wtedy będziesz całymi latami błagał o szybką śmierć – szpiczaste zęby demona zgrzytnęły straszliwie.

– „Kto z przysiąg przed turniejem danych, Jak tchórz ucieka, Niech nie zazna chwili spokoju. Wolałbyś nie wiedzieć, co go czeka" – wyrecytował Arivald starą rymowankę.

Jednocześnie zastanawiał się, czy demon jest rzeczywiście na tyle wściekły i na tyle zdesperowany, by nie dotrzymać umowy. Spojrzał na jego zęby i wzdrygnął się. Zauważył, że Hremarg delikatnie uchwycił stylisko toporka. Topór byłby z pewnością doskonałą obroną przed demonem – pomyślał czarodziej zgryźliwie – mniej więcej tak dobrą jak szyba przeciwko kamiennej lawinie. Demon milczał długą chwilę i w jaskiniach było słychać tylko jego przeciągłe sapanie.

– Dobrze – rzekł w końcu – dotrzymam słowa. Zniszcz krąg.

Teraz nadeszła najgorsza chwila. Arivald dobrowolnie musiał pozbyć się jedynej ochrony przed demonem. Jeśli ten zaatakuje, będą mieli nie większe szanse niż mrówka przeciw mrówkojadowi. Pozostanie ucieczka. Arivald nachylił się nad kręgiem, a jednocześnie przygotował się do rzucenia jednego z teleportacyjnych czarów Gaussa, który mógłby przenieść jego i Hremarga w bezpieczniejsze miejsce. Wypowiedział inkatację likwidującą krąg i przeciągnął nad nim dłonią. Krąg zniknął.

– Czas na nas – rzekł czarodziej spokojnie.

Paszcza przez chwilę wpatrywał się w niego swoimi niesamowitymi i przerażającymi ślepiami.

– Czas – powórzył w końcu i czarodziej poczuł zawrót głowy, a oczy przesłoniła mu sina, gęsta mgła.

Kiedy odzyskał wzrok zauważył, że stoją pośrodku sporej, wykutej w skale komnaty. Na ciemnoszarej ścianie lśnił fosforyzujący, różowawy łuk. Arivald spojrzał na ten łuk, ale nie miał pojęcia, cóż to takiego mogło być. Zerknął na krasnoluda i zdumiał się widząc, że ten wpatruje się w łuk oszołomionym i pełnym zachwytu spojrzeniem. Arivald nigdy nie widział we wzroku jakiegokolwiek krasnoluda czegoś podobnego. Może to spojrzenie dałoby się porównać do spojrzenia, jakim śmiertelnie zakochany mężczyzna patrzy na wybraną kobietę, może do spojrzenia matki na dziecko, za które oddałaby życie. Ale w oczach Hremarga było jeszcze coś więcej. Jakieś nieludzkie pożądanie i zawrotna, przytłaczająca tęsknota. Kiedy Arivald zobaczył jego oczy, zrozumiał, że krasnolud nigdy nie opuści już Ghorlargu. Gdyż jeśli by to zrobił, to musiałby umrzeć. Najgorsze było to, iż czarodziej nic nie widział. Nic poza różowym łukiem na ciemnoszarej ścianie.

Hremarg, jak w transie, zaczął wolnym krokiem iść w stronę łuku.

– Hremargu! – krzyknął Arivald.

Krasnolud wolno i niechętnie odwrócił się. Spojrzał na Arivalda tak, jakby widział go po raz pierwszy w życiu. Dopiero po chwili zorientował się, kto do niego mówi.

– Żegnaj, czarodzieju – rzekł z niesamowitym uśmiechem, który uczynił jego z gruba ciosaną twarz, prawie piękną – tu rozchodzą się nasze drogi.

– Co tam widzisz? – prawie krzyknął Arivald.

– To, czego zawsze szukałem – powiedział cicho Hremarg, a z kącików jego oczu spłynęły łzy szczęścia. – Bądź zdrów i dziękuję ci za wszystko.

Arivald bezradnie patrzył, jak krasnolud zbliża się do łuku, dotyka go dłońmi, po czym jakby zapada się w ścianę, zlewa z nią i znika. Po chwili nie było go już widać. Czarodziej odetchnął głęboko.

– Wzruszające, nieprawdaż? – usłyszał jakiś głos i obrócił się gwałtownie.

Kilka kroków dalej stał Parharas Razelmont i uśmiechał się wrednie. Zobaczył z całą pewnością demona, gdyż trudno było nie dostrzec tej ogromnej głowy i łap niczym pnie drzewa. Najwyraźniej jednak ten widok nie zrobił na nim wrażenia.

– Co tam jest? – zapytał Arivald.

– Miejsce wiecznego szczęścia – odparł Parharas – po prostu wejście do raju.

– Widzisz to?

– Tylko krasnoludy widzą. A ja zawsze chciałem tu trafić. I wreszcie jestem – Razelmont zatarł dłonie. Jego oczy błyszczały, jakby miał silną gorączkę.

– Jak tu się dostałeś?

– Zabraliście mi moją magię, ale nie mogliście zabrać moich umiejętności. Zawsze potrafiłem zapamiętać każdą mapę, każdy tekst i odtworzyć je bezbłędnie nawet po latach. Odgadłem prawdziwe znaczenie mapy i zapamiętałem ją. Ale gratuluję, wyprzedziliście mnie, mimo wszystko.

– Taaak – rzekł Paszcza – robię się bardzo, ale to bardzo głodny. Czas na drugą część naszej umowy.

– Umowy z demonami – parsknął Razelmont – nieźle jak na członka Bractwa.

Arivald nie zamierzał się tłumaczyć przed nim, więc tylko wzruszył ramionami.

– Czas kończyć – rzekł demon i Arivald znowu poczuł tę dziwną słabość.

Odzyskał wzrok tuż przy szybie prowadzącym na pierwszy poziom kopalni. Z szybu zwisał jeszcze sznur, którego użyli z Hremargiem, aby zejść.

– Zgodnie z umową – rzekł Paszcza.

– Co zrobiłeś, ty przeklęta góro mięcha?! – wrzasnął Parharas Razelmont rozdzierająco – zabieraj mnie natychmiast z powrotem!

– Miało być dwóch, jest dwóch. A jakich dwóch, to już mnie nie obchodzi – rzekł demon.

Arivald doskonale wiedział, że nie o to chodziło. Paszcza nie musiał trzymać się tak ściśle umowy. W końcu nie z jego winy Hremarg zrezygnował z powrotu.

– Domyślny czarodzieju, czy wiesz, co cię czeka? – spytał demon, przypatrując się Arivaldowi uważnie.

– Mamy umowę.

– Już nie – Inghrilgir uśmiechnął się i wyglądało to jeszcze bardziej przerażająco – nasza umowa właśnie się skończyła. Jesteś, zgodnie z nią, przy wyjściu. Teraz czas na śniadanie.

Demon nachylił się nad Arivaldem, sycąc oczy jego nagłym zdumieniem i strachem. Czarodziej wiedział, że nie zdąży wypowiedzieć nawet najprostszego zaklęcia. Zęby demona będą na pewno szybsze.

– Zeżryj go szybko, głupcze, i zabierz mnie z powrotem! – warknął Parharas.

– Na śniadanie planuję dwa dania – wyjaśnił demon, nie spuszczając oczu z Arivalda. – Ty, krzykaczu, będziesz miał zaszczyt zostać drugim.

Wtedy Parharas Razelmont wydał z siebie dziwny, przeciągły odgłos, od którego Arivaldowi wszystkie włosy na głowie i brodzie stanęły sztorcem, a bolesny prąd przebiegł całe ciało. Czarodziej zwinął się na ziemi, jak uderzony potężnym ciosem i zobaczył tylko, że Paszcza rozwiewa się w powietrzu z rykiem pełnym zdumienia i grozy. Arivald machinalnie, nie zastanawiając się wcale, iż nadal przecież jest w Ghorlargu, gdzie nie powinno się szastać zaklęciami, otoczył się czarem ochronnym. Teraz Parharas nie mógł mu nic zrobić. Razelmont z szyderczym uśmiechem spojrzał na Arivalda i skrzywił się, czując siłę ochronnego czaru.

– Wyszło na to, że uratowałem twój tyłek – powiedział.

– Uratowałeś swój tyłek – odrzekł Arivald. – Więc za to odebrano ci moc? – dodał po chwili.

—Odebrano moc? – Parharas roześmiał się śmiechem, który brzmiał jak zgrzyt metalu po szkle. – Czyżbyś nie widział mojej mocy?

– Słyszałem wiedźmie zaklęcie – rzekł z pogardą Arivald – i to nie ma nic wspólnego z prawdziwą mocą. Jesteś nikim, choć twoje czary potrafią odesłać demona. I już na zawsze pozostaniesz tylko czymś nie lepszym od brudnej, zawszonej wiedźmy, rzucającej uroki na bydło sąsiadów.

Razelmont syknął gniewnie, ale nie odważył się zaatakować czarodzieja. Wiedział, że próba przedarcia się przez zasłonę prawdziwej mocy mogła go kosztować nawet życie.

– Przez tego idiotę-demona straciłem następnych kilka dni – mruknął po chwili – pomyśl sobie, że kiedy wy, tam w Silmanionie, będziecie ślęczeć nad nudnymi księgami, ja wtedy będę w raju. Rozumiesz, Arivaldzie? W raju! Na wieczność w raju!

Arivald spojrzał na niego.

– Czeka cię długa droga i może umrzesz, zanim tam dojdziesz. Życzę ci tego z całego serca.

– Bez obaw, znam drogę na pamięć – odstępca skinął mu dłonią – myśl o mnie, myśl o Parharasie, który choć sprzeciwił się Bractwu i choć odebrano mu moc, to zazna tego, czego wy nigdy nie zaznacie. Żegnaj i nie powiem: bądź zdrów, bo życzę wam wszystkim, wszystkiego najgorszego.

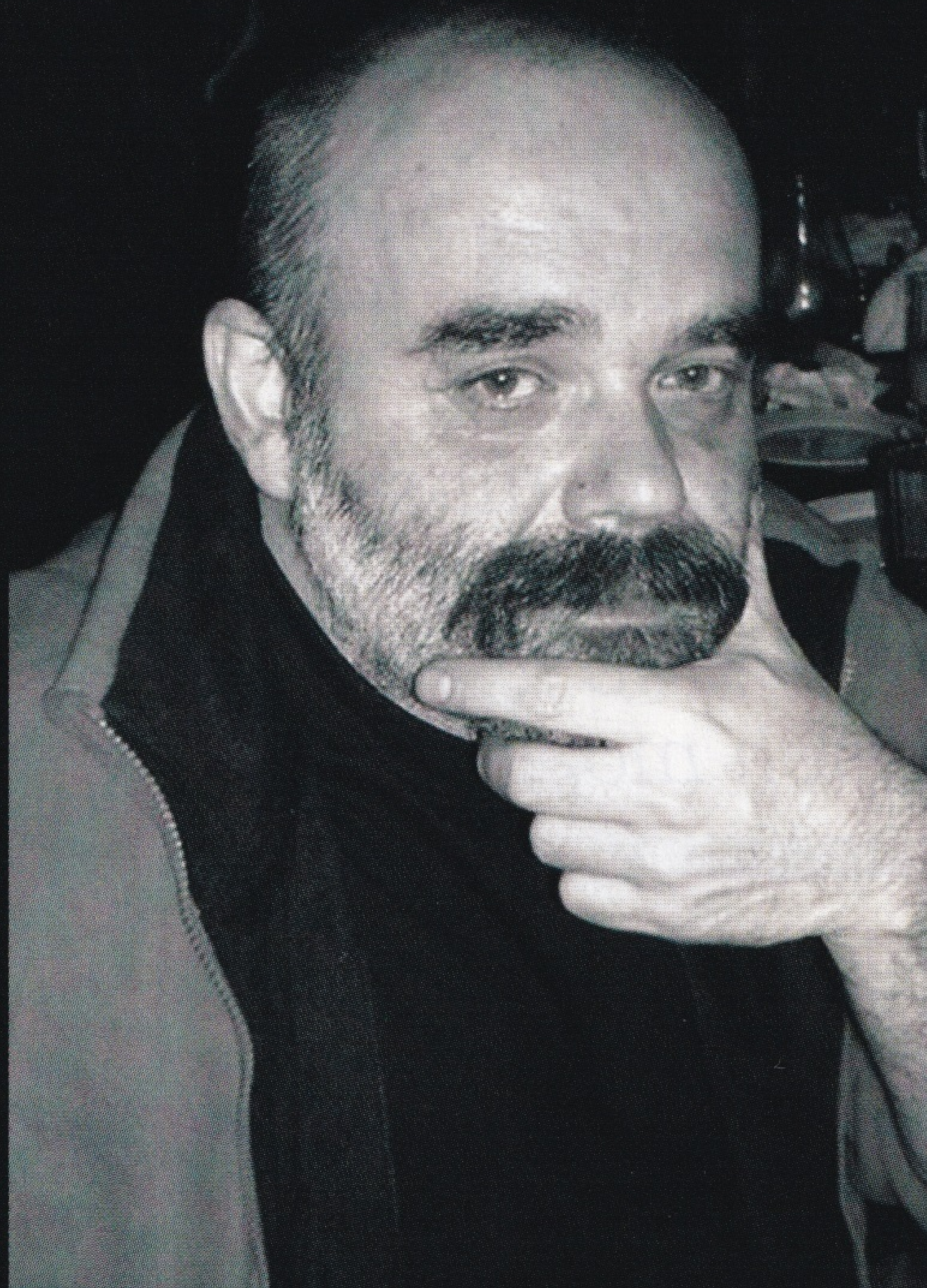
Odwrócił się i poszedł w głąb korytarza. Arivald przez moment miał ochotę go zawołać, ale wtedy przypomniał sobie głos Parharasa i te słowa: „Zeżryj go szybko i zabierz mnie z powrotem".

– Nawet litość i miłosierdzie mają swoje granice – pomyślał i milczał, póki Parharas nie zniknął w ciemnościach.

Wiedział, że nie będzie w stanie zapomnieć o Razelmoncie i nie raz będzie robił sobie wyrzuty, że go nie uratował. Ale wiedział też, iż zawsze zgodzi się z własnym tłumaczeniem. Z tym, że Parharas nie był człowiekiem, którego warto ratować. Nieszczęsny Razelmont nie zdawał sobie sprawy z tego, gdzie zmierza. Słowo raj i zachwyt krasnoludów pomieszały mu w głowie i zakłóciły myśli. Zmierzał do raju. I owszem. Do raju krasnoludów. Do dni spędzanych w ciemnych sztolniach, do codziennego znoju i ciężkiej harówki. Do radości z odkrycia nowych żył złota, bajecznych opali, błękitnych jak jeziora ametystów, błyszczących szmaragdów. Zmierzał do nocy, w czasie których przesypuje się w dłoniach nagromadzone bogactwa, szuka i wykuwa następne komnaty, by je pomieścić. Zmierzał do życia, gdzie nigdy nie korzysta się z zebranych skarbów, a tylko je zdobywa. Z kilofem i oskardem w dłoni, wśród ciemności rozświetlanej górniczymi lampkami. I tak przez całą wieczność.

Arivald wstał i chwycił zwisającą z szybu linę. Westchnął ciężko. Musiał wymyślić dla reszty krasnoludów historię swej niebezpiecznej podróży. I musiała to być historia przekonująca, wzruszająca oraz piękna. Taka, o której powstaną pieśni. Tylko nie mogło w niej być nawet słowa prawdy.

Koniec



Ś.P.

TOMASZ PACYŃSKI

1958 - 2005

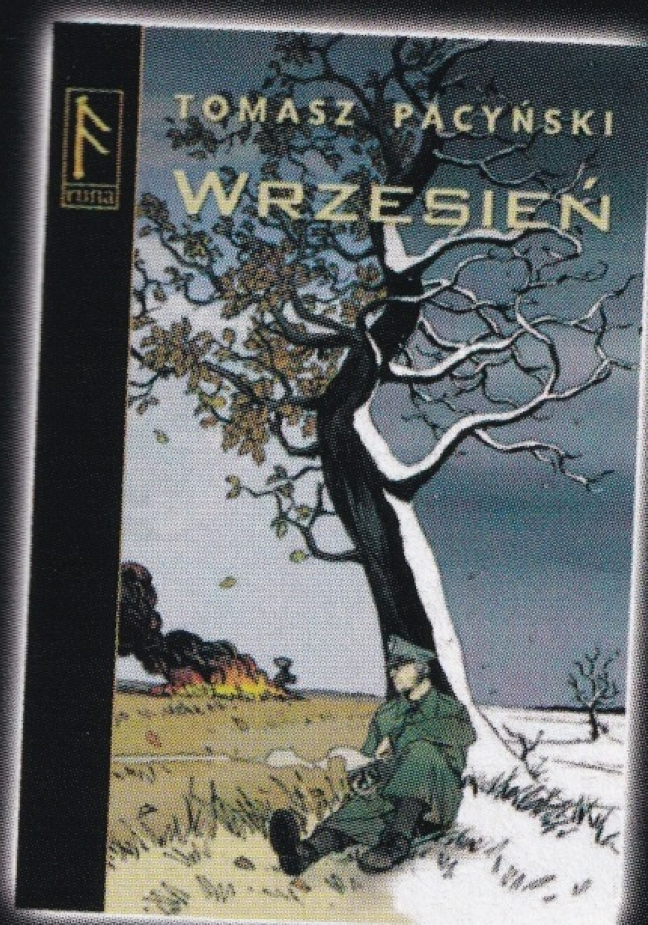
Po opublikowaniu w 2001 roku powieści „Sherwood" porzucił zawód informatyka i skoncentrował się na pracy twórczej. W 2002 roku opublikował „Wrzesień" – powieść political fiction, którą sam określał szczególną i szczególnie sobie bliską, a która spotkała się z szerokim oddźwiękiem w środowiskach czytelniczych i wśród krytyków. Kolejne lata, poza kontynuacją „Sherwood", zaowocowały licznymi opowiadaniami, m.in. o Dziadku Mrozie i Matyldzie (część z nich została zebrana w tomie „Linia ognia").

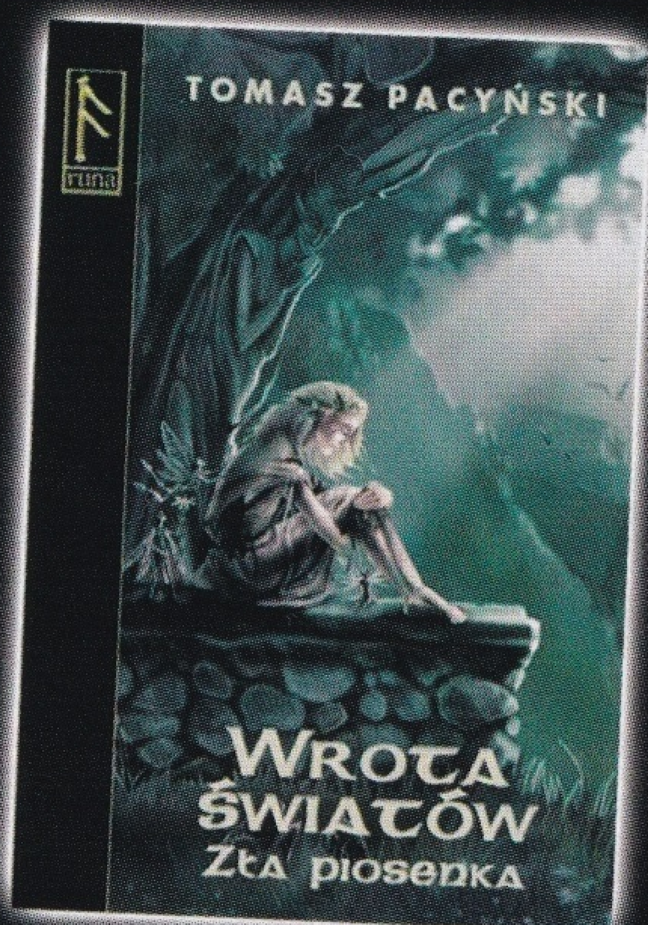
Tomasz Pacyński dał się również poznać jako publicysta. Jego felietony, podobnie jak opowiadania, ukazywały się na łamach „SFery", „Fantasy" oraz „Science Fiction". Razem z Eugeniuszem Dębskim i Andrzejem Ziemiańskim przyczynił się do powstania największego polskiego e-zinu poświeconego literaturze fantastycznej – „Fahrenheit", którego do chwili śmierci był redaktorem naczelnym.

Tomasz Pacyński — urodzony 4 lutego 1958 r., zmarł 30 maja 2005 r.

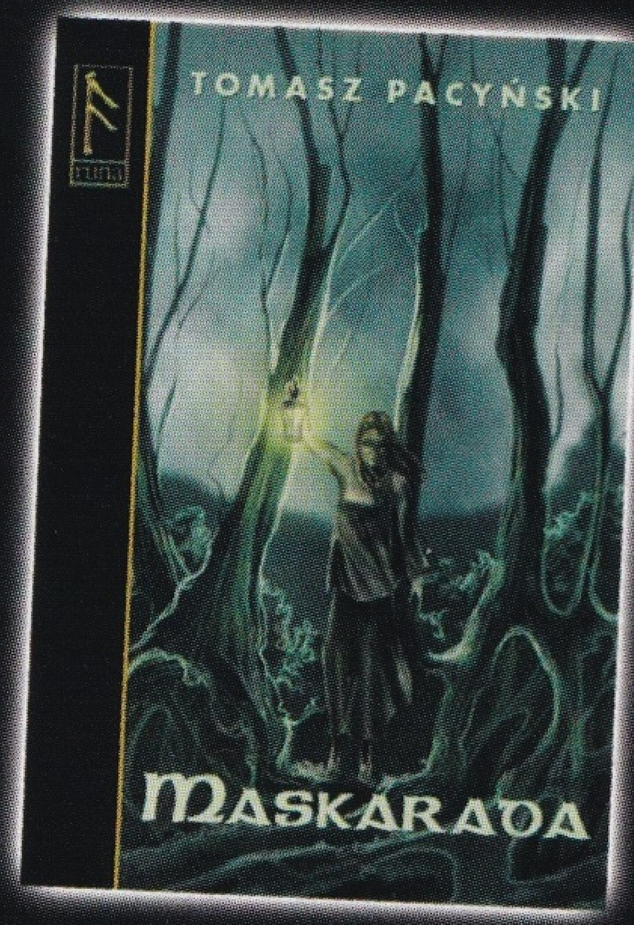
Pamięć o Nim i Jego twórczość pozostaną z nami

Rodzinie i Przyjaciołom Zmarłego wyrazy głębokiego współczucia składa redakcja Fantasy











zmiennoKSZTAŁTNI

Najbardziej znanymi zmiennokształtnymi są wilkołaki. Ale jak przeczytacie poniżej, nie jest to kres ludzkich możliwości!

Niemal każdy słyszał o wilkołaku, który zmienia postać przy pełni księżyca, lub o berserkerach Wikingów, odpornych na ból dzięki wilczemu szałowi. W Europie wilk wzbudza największy lęk, stąd budzące grozę legendy z jego udziałem, lecz magiczna zmiana w drapieżnika nie jest jedynie wizją naszych przodków. Podobną przemianę praktykowało wiele ludów Afryki, Azji i Ameryki. Utożsamiano się z szakalem saharyjskim, kojotem północnoamerykańskim, tygrysem indyjsko-indonezyjskim, lampartem zachodnioafrykańskim, hieną abisyńską, jaguarem południowoamerykańskim, lwem, niedźwiedziem syberyjskim itd.

Zdaniem badaczy, wiara w zjawisko ma następujące przyczyny: choroby (psychozy, epilepsja, paranoja, wścieklizna), sytuacje społeczne (tajne bractwa, żołnierze-szaleńcy) i tak zwane „odmienne stany świadomości" (sugestia, trans szamański).

Gatunek zwierzęcia zależy od środowiska geograficznego, lecz istota procesu jest podobna. Postać bestii przyjmują wojownicy lub grupa społeczna wyłączona z plemienia: obcy, czarownicy, młodzież. Człowiek przemieniony staje się dziki i okrutny, łamie zarówno prawa, jak i reguły społeczne, więc nawet jeśli spełnia pożyteczne funkcje (obrona współplemieńców), budzi strach.

Psychiczna przemiana następuje za przyzwoleniem (członkowie tajnych związków) lub wbrew woli człowieka – na skutek choroby lub działania czarowników. Badania etnologiczne, prowadzone we wschodniej Afryce, ukazują zjawisko „prania mózgu". Tajne związki na terenie Tanzanii „produkują" ludzi-lwy (mbojo). Jeden z nich był karmiony przez szamankę surowym mięsem zmieszanym z silnym środkiem halucynogennym. W końcowym etapie obróbki psychicznej chłopiec przeszedł całkowitą i bezpowrotną zmianę osobowości – psychiczną transformację w lwa.

Podania o zmiennokształtnych mogą mieć związek nie tylko z lękiem przed światem dzikiej natury, pierwotnych, nieokiełznanych sił i duchów. Niektóre ludy odczuwają pokrewieństwo ze zwierzętami. Idea ukrytej, grzesznej natury ludzkiej, objawiającej się jako zwierzę (popularna w kulturze

LUDZIE – LAMPARTY

Lamparty występują zarówno w Afryce, jak i w Azji, przez co są bohaterami większej liczby legend niż inne wielkie koty. W wierzeniach uosabiają odwagę, agresję, a zarazem przebiegłość. W ich wizerunku silnie zaznaczyły się wyobrażenia o śmierci, życiu pozagrobowym, wędrówkach duszy. W różnych rejonach Afryki można spotkać się z opowieściami o czarownicach, które zsyłają na ziemię złe dusze pod postacią lamparta. Członkowie afrykańskich terrorystycznych „lamparcich stowarzyszeń" w XX wieku wykorzystywali strach, jaki budziły te zwierzęta. Naśladowali je w czasie napadów, posługując się ostrzami w kształcie pazurów. 20 czerwca 1937 roku „Neue Freie Presse" donosi z Afryki Równikowej o ludziach-lampartach przebranych w maski i skóry, porywających młodzież, mordujących rytualnie i pożerających ciała. Wierzyli oni, że spożycie serca lamparta zapewni im odwagę, niektórzy zaś byli przekonani, iż dzięki temu zyskają moc stania się bestią. Co ciekawe, istnieją relacje spanikowanych świadków potwierdzających ów „fakt".

Gdzieniegdzie w Nigerii i w Zairze uważa się za oczywiste, że lamparty to ludzie, którzy przybierają postać zwierzęcia.

LUDZIE – JAGUARY

Wyobrażenie to (wykreowane przez Olmeków) stanowi podstawę wierzeń Indian Ameryki Południowej. Jeszcze dzisiaj łowieckie i zbierackie społeczności widzą w jaguarze ducha wspierającego szamanów. Jest „panem zwierząt" i „władcą duchów". W czasie nocnych obrzędów szamani zażywają środki halucynogenne (np. tabakę viho), aby się w niego przedzierzgnąć. Czasem czynią to po prostu przy pomocy pieśni lub elementu pomagającego się utożsamić (skóra, naszyjnik z zębów). Następnie pod ową postacią przemierzają dżunglę i, w zależności od lokalnych wierzeń, przynoszą choroby i śmierć lub też chronią przed nimi. Niektórzy szamani zostają po śmierci prawdziwymi jaguarami.

Indianie z plemienia Matse, z północno-zachodniego Peru, wierzą, że upodobnienie się wyglądem do jaguara daje jego siłę i umiejętności. Ozdabiają więc swe twarze tatuażami przypominającymi zęby. Mężczyźni wbijają sobie w górną wargę drzazgi imitujące wąsy, zaś kobiety – w nozdrza.

LUDZIE – TYGRYSY

To największy z wielkich kotów – w Indiach symbolizuje nadnaturalne moce, siłę i potęgę. Budził respekt jako święty rumak azjatyckich bogów wojny. Hinduska bogini Durga również ruszała do walki na potwornym tygrysie.

Aborygeni ze wzgórz Garo w północno-wschodnim Bengalu uważali przemianę za rodzaj opętania. Mówiło się: „Biega jak tygrys i unika ludzi". Chondowie z Orissy utrzymywali, że niektórzy z nich są mleepa (tygrys), przybierają ten kształt przy pomocy bogów, by zabić wroga. W plemieniu Ho, a także wśród Malajów i Dajaków, wierzy się, że niektórzy przemieniają się, po czym pożerają bydło i ludzi. Policja kolonialna w Indiach często spotykała się z przypadkami samosądów – zemsty na sąsiadach za morderstwa popełnione w tygrysiej skórze.

Szamani Bataków z Malezji mogą się stawać tygrysami, aby skuteczniej strzec współplemieńców. W Malezji po-



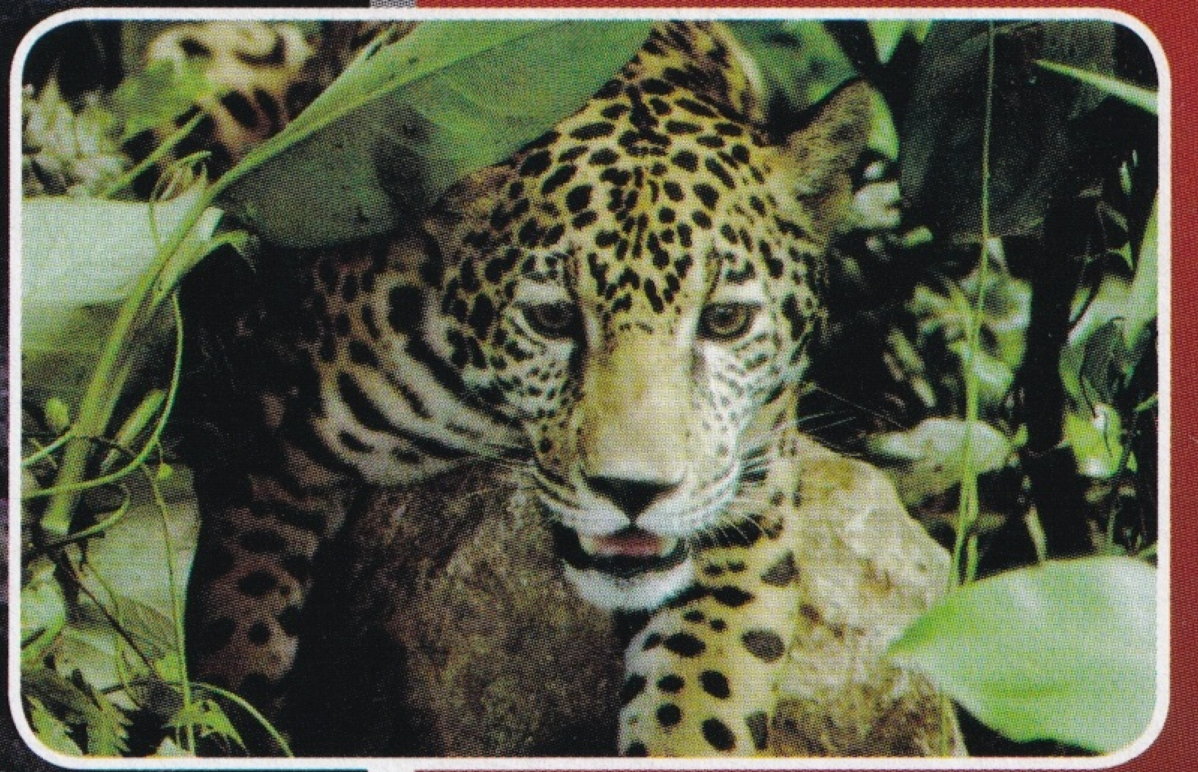


Nadnaturalne siła, moc i potęga – oto, czym charakteryzuje się człowiek przemieniający się w tygrysa.



Twórcy filmu „Szczęki" na pewno nie wiedzieli, że na wyspach Pacyfiku rekiny czczone są jako potężne duchy.





wszechna jest wiara, iż tygrysy żyją w baśniowej Wiosce Tygrysów, gdzie dachy domów kryte są ludzkimi włosami. Powiadają, iż dawno temu pewien mały chłopiec, któremu nauczyciel wymierzył zbyt wiele razów, uciekł i stał się pierwszym tygrysem.

Ludzie – lwy

Podróżnik David Livingstone poznał Murzyna twierdzącego, że potrafi zmieniać się w lwa (Pandoro). Każdy Pandoro po przemianie pozostawał nawet przez miesiąc w lesie, lecz nie tracił ludzkich zachcianek – żona nosiła mu jedzenie i piwo, a w odpowiednim czasie specjalny lek, dzięki któremu zmieniał się znów w człowieka. Afrykanie przypisywali osobom znającym się na czarach (głównie mężczyznom) możność przemiany w lwy i zabijanie pod tą postacią ludzi. Sekretne związki, podobne do Pandoro, trwały do schyłku ery kolonialnej i Brytyjczycy mieli z nimi niemało problemów. 6 kwietnia 1947 r. aresztowano w Tanganice 26 tubylców podejrzanych o udział w rytualnych mordach. 10 stycznia 1948 roku, na szubienicy w Dares-Salam, zawisło 4 mężczyzn i 3 kobiety (członkowie tajnego stowarzyszenia kultywującego obyczaj noszenia lwich skór). Zostali skazani za ponad 40 morderstw.

W legendach lwy sypiały z kobietami, płodząc z nimi synów i ucząc ich sztuki polowania oraz hipnozy. Synowie mogli zamieniać się w lwy, często zostawali królami lub wodzami. Ludzie-lwy posiadali wielką fizyczną i duchową siłę, umieli także leczyć za pomocą magii. Istniały również kobiety-lwice – niezwykle piękne, ale i niebezpieczne, gdyż zdarzało im się pożerać swych mężów.

Ludzie – hieny

W języku Kanuri funkcjonuje specjalny czasownik – „bultungiu" – oznaczający „przemienić się w hienę" (bultu). Murzyni ci twierdzą, że istnieje całe miasto (Kabutilola), gdzie każdy może tego dokonać.

W chrześcijańskiej Etiopii żyło niegdyś plemię Buda, cenione za talenty rzemieślnicze, lecz wyłączone z szerszej społeczności (np. odmawiano im sakramentów). Uważano, że potrafią zmieniać się w hieny oraz inne zwierzęta.

Ludzie – krokodyle

Opowieści z indonezyjskiej wyspy Lombok przypisywały niektórym przemiany w krokodyle (by zgładzić wrogów). W jednym z plemion uważano się za krewnych krokodyli i nie zabijano „pobratymców". Na tamtym terenie istnieją mity o całych wioskach „krokodylołaków".

W 1950 roku na Madagaskarze administrator kolonii Raymond Decary odnotował, że naród Zafindravoay ogłosił, iż jest spokrewniony z krokodylami. Według legendy protoplastką tego narodu stała się kobieta, którą uwiódł krokodyl w rzece. Na lądzie urodziła dwoje dzieci, a następnie porzuciła je, by odnaleźć wodnego męża. Zafindravoay nigdy nie zabijają krokodyli i uważają, że mogą bezpiecznie przechodzić przez rzeki. Prawo zabrania nawet zranienia zwierzęcia. Jeśli ktoś złamał tę zasadę, skazywany był na śmierć.

Ludzie – rekiny

Na wyspach Salomona mówi się, że czasami dusza człowieka przechodzi do ciała rekina. Według innych mitów, kobiety wydają na świat rekiny lub rekiny przyjmują postać ludzką, aby szerzyć nieszczęście.

Na wyspach Pacyfiku rekiny czczone są jako potężne duchy potrafiące zmienić swą postać. Istnieją też wzruszające polinezyjskie baśnie o przyjaźni między ludźmi i rekinami przybierającymi ludzki kształt oraz o ich wspólnych wielkich czynach.

tekst: Joanna Kułakowska

europejskiej), stoi w sprzeczności z tradycją Indian północnoamerykańskich. Uważają oni, że istota duchowa stworzeń jest taka sama. Wierzą, że ongiś wszyscy stanowili jedność pod względem fizycznym. Zanim ostatecznie ustaliły się gatunki ludzkie i zwierzęce, jednostki mogły swobodnie zmieniać formę. Niektórzy są przekonani, że taka możliwość istnieje do dzisiaj, a za najbliższe ludziom zwierzę uważają niedźwiedzia. W wielu mitach przedstawia się go jako człowieka, który w domu zdejmuje noszone w „publicznych miejscach" futro.

Wpływ zwierząt jest ważną częścią szamanizmu. Pomoc, którą szaman otrzymuje od ducha zwierzęcego, powoduje przejęcie cech opiekuna. Utożsamienie się z nim daje moc przybierania jego kształtu.

Baśnie i legendy na ogół związane są z istotami niebezpiecznymi dla ludzi, lecz nie każda opisuje kogoś takiego. Ciekawe są historie dotyczące „innego", dla którego to człowiek stanowi zagrożenie. Przykładem są celtyckie legendy o ludziach-fokach. Czasami poślubiali zwykłych śmiertelników, ale rzadko związki były udane, gdyż tęsknota za morzem stawała się zbyt silna. Jeżeli człowiekowi udało się ukraść foczą skórę, zyskiwał pełną władzę nad nieszczęśnikiem.

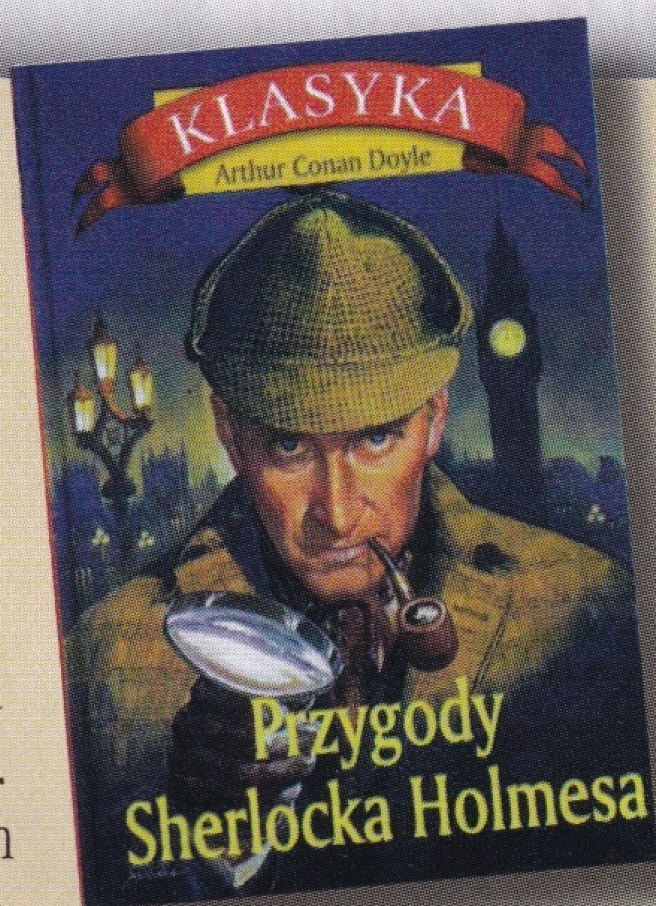
Wyobrażenia zmiennokształtnych stały się popularne w literaturze s-f oraz w grach fabularnych. Szczególnie system World of Darkness czerpie z bogatego zbioru legend na ten temat. W szeregu dodatków pojawiały się informacje o wszelkiego rodzaju zwierzołakach: niedźwiedziach, wielkich kotach, a nawet krokodylach i rekinach. Pomysły te mają swe źródło w konkretnych zespołach wierzeń, mitów i przesądów, charakterystycznych dla danego regionu geograficznego. Jak widać, nasz znajomy wilkołak to tylko jedno z obliczy bestii w człowieku... Motyw transformacji istoty ludzkiej w groźnego drapieżnika zyskał popularność w różnych obszarach kulturowych na całym świecie. Przyjrzyjmy się kilku „łakom"...

Twórca Sherlocka Holmesa zainteresował się spirytyzmem, gdy jako początkujący lekarz pracował w Southsea. Na początku miał dosyć sceptyczne podejście do zjawisk nadprzyrodzonych, ale brał udział w wielu seansach spirytystycznych i robił szczegółowe notatki. Z biegiem czasu zaczął skłaniać się ku prawdziwości zjawisk paranormalnych. Prawdopodobnie jego wiarę pogłębiła śmierć syna Kingsley'a. Doyle był przekonany, że słyszał jego głos podczas jednego z seansów. Dwa lata później twierdził, że widział także materializację ducha matki, w czym pomogła mu para amerykańskich mediów William i Eva Thompson. Jego przekonania nie zmieniło nawet to, że kilka dni po seansie parę uznano za oszustów i aresztowano. W ich rzeczach znaleziono kostiumy i fluorescencyjne kosmetyki do makijażu. Kolejna wiadomość z zaświatów pochodziła od szwagra Malcolma Leckie'go. Informacja dotyczyła drobnego zdarzenia sprzed lat, kiedy to Malcolm podarował Doyle'owi jedną gwineę jako pierwszą „wypłatę", kiedy ten został wojskowym lekarzem. Medyk powiesił pieniążek na łańcuszku od zegarka i nosił zawsze ze sobą. Medium nie mogło o tym wiedzieć, co tylko umocniło wiarę Conana w prawdziwość jego słów.



Sherlock Holmes i dr Watson to para bohaterów, która uczyniła Arthura Conan Doyla nieśmiertelnym.

Sherlock Holmes

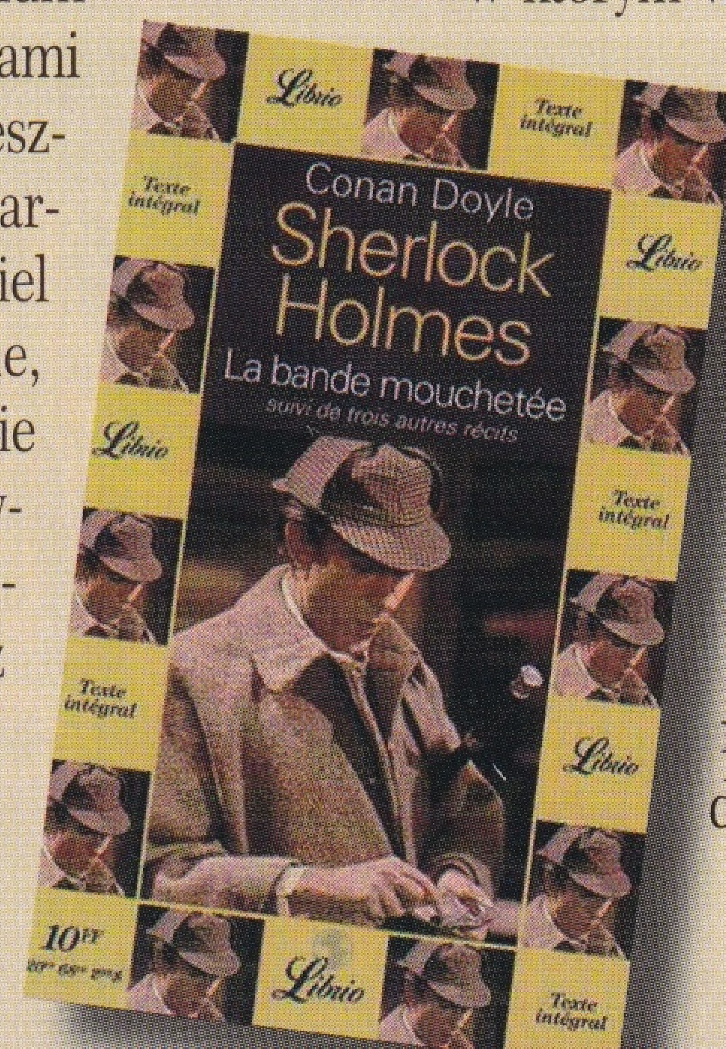


Spirytystyczna mania

Krótko po zakończeniu wojny Doyle ogłosił na łamach pisma „The Light" poparcie dla ruchu spirytystycznego. Oświadczenie to wywołało spore zamieszanie. Wiele osób nie mogło uwierzyć, że twórca na wskroś logicznego Sherlocka Holmesa może tak bezkrytycznie wierzyć w paranormalne „cuda". W październiku 1917 roku Doyle rozpoczął serię odczytów na temat życia po śmierci, z którymi jeździł po całej Anglii. Potem dotarł nawet do Australii, Kenii i Afryki Południowej. Na swoje nietypowe zainteresowania wydawał mnóstwo pieniędzy. Zebrał ogromną ilość fotografii duchów, ektoplazmy i tym podobnych „nadprzyrodzonych gadżetów". Wierzył w ich autentyczność... Związał się także w grupą fotografów duchów, prowadzoną przez Williama Hope z Crewe, zwaną „Crewe Circle". Razem wyprodukowali kilkaset zdjęć mediumistycznych. Dziś wiadomo, że wszystkie one były falsyfikatami, jednak w czasach Doyle'a uchodziły za prawdziwe i traktowane były przez pisarza jako dowody na istnienie życia pozagrobowego.

Zapatrzony w iluzje

W 1920 roku Doyle poznał Houdiniego. Szybko zostali dobrymi przyjaciółmi. Zgodnie uważali, że należy wykrywać media-oszustów, którzy psuli wizerunek ruchu parapsychologicznego. Niestety Doyle na swój sposób pojmował owe oszustwa, co w późniejszych latach doprowadziło do rozpadu przyjaźni. To, że Houdini mógł odtworzyć dany seans spirytystyczny, nie stanowiło dla Conana dowodu, że medium posługiwało się sztuczkami iluzjonistycznymi. Zresztą przez całe życie uparcie twierdził, że przyjaciel posiada moce magiczne, z których nie zdaje sobie sprawy i nieświadomie wykorzystuje je w swoich trikach. Sam Houdini przez długi czas pracował nad ujawnianiem i ośmieszaniem oszustów. Jego postawa spowodowała, że stał się wrogiem kręgu spirytualistów. Oskarżano go, że „antyduchowa" krucjata ma na celu maskowanie jego własnych zdolności magicznych. Pozostawało mu tylko zaprzeczać, gdyż każde dodatkowe słowo mogłoby ujawnić metody iluzjonistyczne, którymi się posługiwał, a to odebrałoby mu źródło zarobku...



Wśród oskarżycieli znalazł się też Doyle. Zaplanował doświadczenie, w którym wzięli udział Doyle i Bernard Ernst (przewodniczący Amerykańskiego Stowarzyszenia Magicznego). Na środku pokoju została powieszona tablica. Doyle dostał do wyboru

pięć korkowych kulek, wybrał jedną i umieścił ją w pojemniku z białą farbą. Następnie wyszedł z domu z czystą kartką papieru, oddalił się o kilka ulic i napisał na niej krótkie zdanie. Z kartką w kieszeni wrócił na miejsce doświadczenia. Przez ten czas Ernst pilnował Houdiniego, by nie opuszczał pomieszczenia. Zgodnie z instrukcją Doyle umieścił nasiąkniętą farbą kulkę na podwieszonej tablicy, a ta niespodziewanie zaczęła toczyć się po powierzchni, wypisując tę samą frazę, jaką Doyle zapisał w ukryciu. Iluzjonista twierdził, że była to tylko sztuczka, jednak nie przekonał przyjaciela. Uzyskał przeciwny efekt i tylko pogłębił Doyle'a wiarę w moce nadprzyrodzone.

Ameryka zahipnotyzowana

W maju 1922 roku Conan Doyle podbił Amerykę wykładami o życiu po śmierci, komunikacji ze zmarłymi i zdjęciami z seansów spirytystycznych. Podczas odczytów miały miejsce dziwne zdarzenia: ludzie mdleli, wzywali zmarłych i emocjonowali się fotografiami ektoplazmy. Wszystko toczyło się po myśli rykańskim Klubie Magików. W swoim wystąpieniu twierdził, że ma do pokazania coś niezwykłego i zadziwiającego. Gdy widzowie nie mogli już wytrzymać z ciekawości, Doyle zażądał zgaszenia świateł i... pokazał film o dinozaurach walczących w prehistorycznych lasach. Następnego dnia gazety spekulowały, czy film był żartem magików, czy może zdjęcia są autentyczne, tak jak rozpowszechniane przez medyka fotografie duchów i ektoplazmy. Doyle wysłał żartobliwy list do Houdiniego i prasy, w którym wyjaśniał, że zdjęcia to fragmenty pochodzące z ekranizacji jego książki „Zaginiony świat". Animowane dinozaury zostały stworzone przez ten sam zespół, który powołał do życia King Konga.



Ostateczne pożegnanie

Po pobycie w Nowym Yorku Doyle udał się na wakacje do Atlantic City, gdzie zaprosił także Houdiniego. Na miejscu żona medyka zaplanowała prywatny seans specjalnie dla przyjaciela męża. Magik przez całe dorosłe życie poszukiwał prawdziwego medium, ponieważ bardzo tęsknił ciela, sądząc, że język i ziemskie sprawy nic nie znaczą dla duchów. Magik oczywiście nie uwierzył w takie tłumaczenie. Całe zajście ochłodziło ich stosunki i doprowadziło do rozpadu przyjaźni.

Widzenia matek

Doyle twierdził, że znał trzynaście matek, które utrzymywały kontakty ze zmarłymi synami. W jednym przypadku postać zmarłego dziecka ukazywały się na fotografii obok matki. Później doszło do bezpośred- czekały na pierwsze wiadomości z „drugiej strony" od jednego z największych spirytystów. Przyszła fala seansów, podczas których rzekomo pojawiał się duch Doyle-'a, czego nie omieszkano uwiecznić na fotografiach o wątpliwej autentyczności.

tekst: Agnieszka Kawula,
zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer

i duchy

Spirytystyczne pasje sir Arthura Conan Doyle'a

pisarza do momentu, gdy gazety zaczęły donosić o nagłym wzroście samobójstw wśród ludzi, którzy pod wpływem wykładów zapragnęli zobaczyć życie po śmierci. Po wysłuchaniu w radiu przemówienia medyka-okultysty, Maude Fancher zamordowała swojego syna i wypiła butelkę lizolu. Przed śmiercią napisała do Doyle'a list, w którym wyznała, że do czynu zainspirował ją spirytualizm. Przypadek Franka Alexi również wywołał sporo zamieszania. Mężczyzna dźgnął żonę w głowę szpikulcem do lodu, twierdził bowiem, że siedział na niej zły duch. Inny młody człowiek zabił siebie i współlokatora, tłumacząc w liście, że: „W przyszłym życiu nie ma rachunków za gaz". Doyle skomentował te przypadki krótko: „Jest to rezultat niezrozumienia istoty spirytualizmu."

2 czerwca 1922 roku pisarz pojawił się jako gość honorowy w Ame-

za zmarłą matką i za wszelką cenę pragnął się z nią skontaktować. Niestety seans okazał się totalną klapą. Jean (medium) kreśliła zdania przekazywane z zaświatów, jednak finał zasmucił głównego zainteresowanego, gdyż wiadomość z całą pewnością nie pochodziła od jego matki. Po pierwsze – u góry pierwszego arkusza Jean narysowała krzyżyk, a cała rodzina iluzjonisty była pochodzenia żydowskiego; po drugie – jego matka prawie w ogóle nie mówiła po angielsku (a wiadomość napisano poprawnym językiem); po trzecie – seans odbywał się w dzień urodzin zmarłej, a w przekazie nie było o tym żadnej wzmianki.

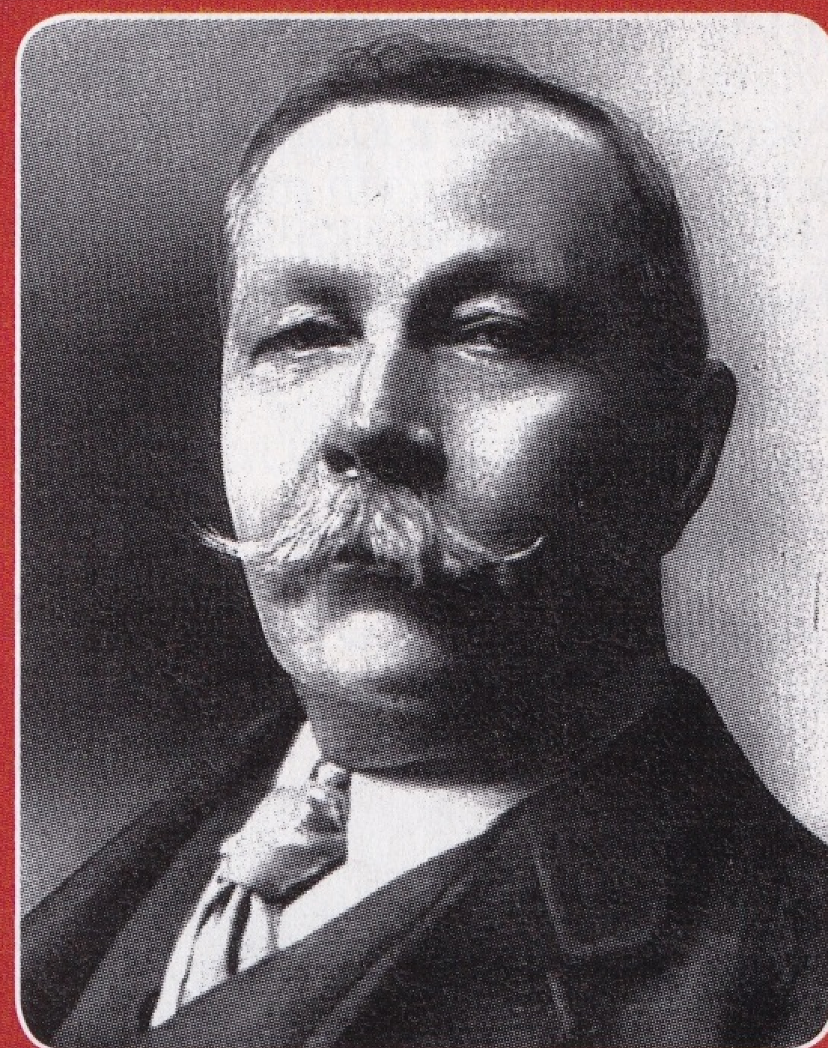
19 grudnia 1922 roku Houdini opublikował artykuł, w którym pisał, że nie było najmniejszego dowodu na to, że jego matka komunikowała się ze światem żywych poprzez Lady Jean. Conan Doyle oprotestował twierdzenia przyja-

niego kontaktu z synem. W innej historii wiadomość została przesłana za pomocą książek. Wskazano stronice w powieściach znajdujących się w oddalonych od siebie bibliotekach. Kiedy tomy zebrano w jednym miejscu, stęskniona matka odczytała wiadomość.

Ostatnie chwile

Po 1920 Doyle przeżył kilka ataków serca. Lekarze zabronili mu intensywnych podróży i przemówień, radzili unikać stresów, co oczywiście zignorował. Ostatecznie wiosną 1930 roku zdiagnozowano u niego ciężką chorobę serca. Jego stan pogorszył się pod koniec lipca, kiedy przeziębił się, dając serię wykładów w Skandynawii. W ostatnich dniach życia był przekonany, że czeka go życie po śmierci i będzie to początek największej z przygód.

Po śmierci Doyle'a media na całym świecie z niecierpliwością



Arthur Conan Doyle
1859 - 1930

Pochodził z zamożnej rodziny irlandzkich katolików. Zamiłowanie do literatury odziedziczył po matce, która potrafiła wspaniale opowiadać historie. W 1886 roku rozpoczął prace nad powieścią, w której po raz pierwszy pojawia się para bohaterów Sherlock Holmes i dr Watson. Pierwowzorem detektywa był nauczyciel Arthura, dr Joseph Bell.

Na ulicach wiktoriańskiego Londynu roiło się od kobiet lekkich obyczajów.

Pub „Ten Bells" był słynnym miejscem spotkań przeróżnych szumowin.

Rzeźnik z Londynu

Od zbrodni dokonywanych na londyńskim pigalaku, Whitechapel, jesienią 1888 roku minęło ponad sto lat, naocznych świadków nie ma albo już dawno nie żyją, a psuedonim mordercy jest wszystkim znany. Chodzi oczywiście o legendarnego Jacka the Ripper, nazywanego u nas swojsko Kubą Rozpruwaczem. W poniższym artykule przypomnę grzechy owego zbrodniarza, przedstawię listę osób pretendujących do tego, by nazywać ich „Kubą", oraz listę kobiet – ofiar Rozpruwacza.

Londyńska jesień 1888 roku była mroczniejsza niż poprzednie, a brukowane ulice miasta spłynęły krwią kobiet. Kobiet, które przez lata sprzedawały swe zniszczone biedą, alkoholem i opium ciała tylko po to, by na starość zginąć śmiercią tak samo ohydną, jak ohydne było ich życie. Jack the Ripper pojawił się nagle i niemal znikąd, by siać strach, i zniknął równie niespodziewanie. Jednak pamięć o tym, co zrobił przez te kilka tygodni, nie rozwiała się niczym londyńska mgła. Zamglone są za to fakty i szczegóły dotyczące jego zbrodni, a zdania wielu autorytetów badających tę sprawę rozmijają się nawet w kwestii liczby ofiar Rozpruwacza czy sposobu, w jaki poszczególne kobiety zostały zamordowane!

Ofiary

Pierwszą ofiarą Kuby Rozpruwacza była Mary Anne Nichols, 42-letnia prostytutka, znana powszechnie z zamiłowania do nocnych eskapad i mocnych trunków. Ostatni raz przed śmiercią była widziana przez koleżankę po fachu, kiedy to stała na rogu Osborn Street i czekała na klientów. Niestety, tego dnia naprawdę nie sprzyjało jej szczęście. Jej ciało znaleziono rankiem 31 sierpnia na Bucks Row (obecnie Durward Street). Sekcja zwłok miała wykazać, iż śmierć kobiety nastąpiła w skutek przecięcia tchawicy, a morderca usunął z ciała wnętrzności, wcześniej rozcinając brzuch 25 centymetrowym nożem. Była tak okrutnie okaleczona, iż mąż Mary Anne, z którym znajdowała się od ponad 7 lat w separacji, patrząc na ciało, miał podobno powiedzieć: „Wybaczam jej wszyst-

Filmoteka Kuby Rozpruwacza

„Jack the Ripper" (1979) produkcja: Szwajcaria-RFN

Niemiecki horror z Klausem Kinskim grającym rolę głośnego mordercę – Kuby Rozpruwacza, w reżyserii Jesusa Franco. Szanowany doktor za dnia, bezlitosny morderca londyńskich prostytutek w nocy aż do chwili, kiedy narzeczona jednego z inspektorów policji postanawia w tajemnicy go dopaść.

Morderca prostytutek – nazywany Kubą Rozpruwaczem – posługiwał się narzędziami lekarskimi.

Narzędzia znane z sal szpitalnych...


To właśnie tutaj prostytutki czekały na klientów.


Sam akt seksualny bardzo często odbywał się w pobliskich mrocznych zaułkach.

„Jack the Ripper" (1988) produkcja: Wielka Brytania

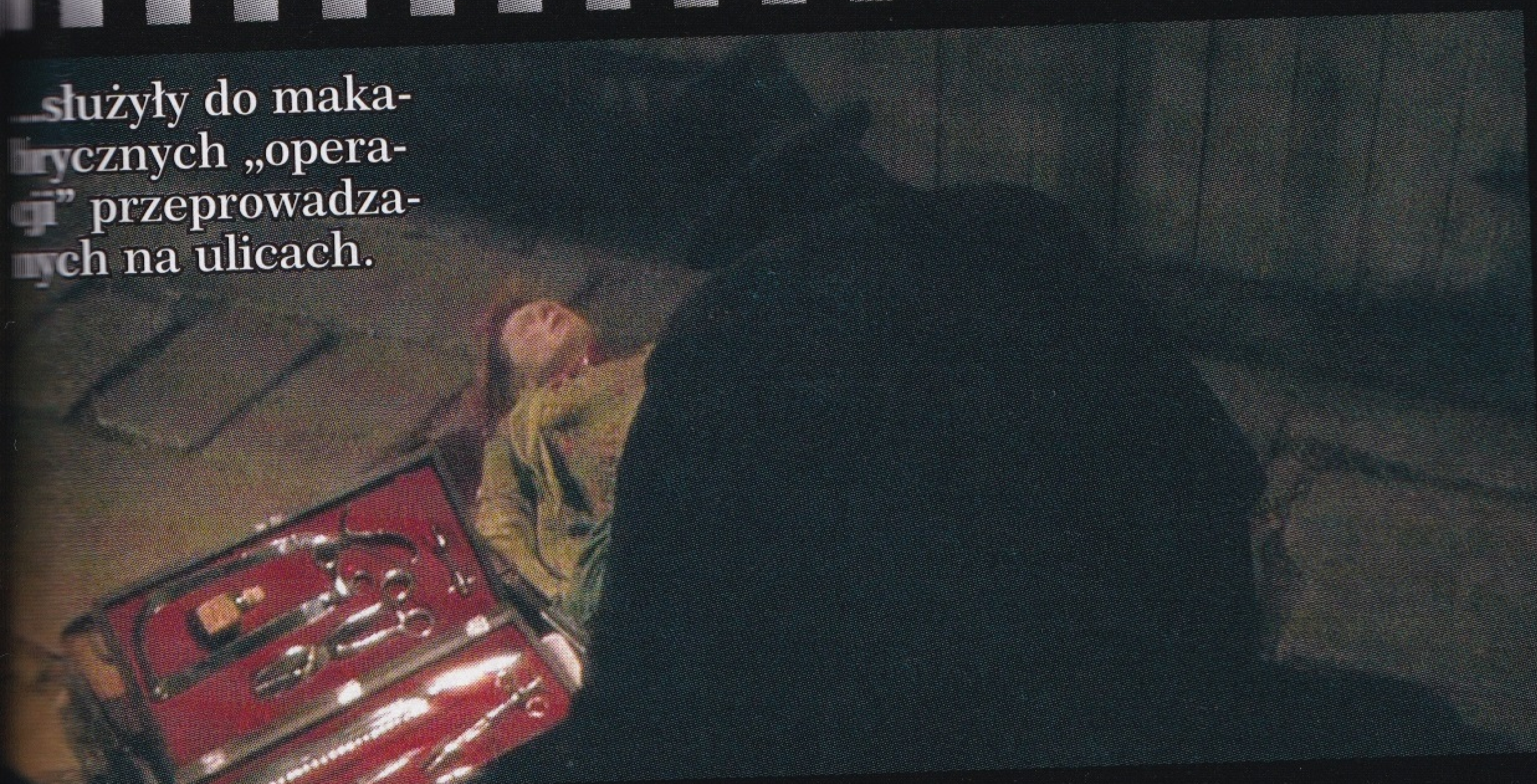
Film zrealizowany przez Davida Wickesa dla telewizji, w rocznicę morderstw dokonanych przez Kubę Rozpruwacza. W 1888 r. Kuba Rozpruwacz terroryzuje East End w Londynie. Do sprawy brutalnych morderstw dokonywanych na prostytutkach zostaje przydzielony inspektor Frederick Abberline. Naciskany przez rząd brytyjski i przerażoną rozgrywającymi się wydarzeniami społeczność, tworzy listę podejrzanych, na której znajdują się: amerykański aktor Richard Mansfield, dr Acland, osobisty psychiatra królowej Victorii – Robert James Lees oraz George Lusk. Wbrew wcześniejszym nadziejom inspektora, na drodze do rozwiązania zagadki serii szokujących zabójstw pojawi się wiele trudności.

ko…". Nieco później ujawniono, iż poprzedniego dnia kobieta została wyrzucona z domu noclegowego, ponieważ nie miała 4 pensów na opłacenie łóżka.

Dopiero po śmierci Mary Anne londyńczycy przypomnieli sobie o zbrodni popełnionej niespełna miesiąc wcześniej, a która wtedy przeszła niemal bez echa. Zamordowana została wówczas inna prostytutka, Martha Tabran. Scenariusz i okoliczności owego zabójstwa były niemal identyczne jak następnych – ofiarą padła podstarzała ulicznica, samotna, niestroniąca od alkoholu. Dobrowolnie towarzyszyła mordercy, by oddać mu się w ciemnym zaułku, a później nie miała już czasu i szans na stawienie oporu. Pomimo tych wszystkich zbieżności sposób, w jaki zabito Marthę Tabran, poddaje w wątpliwość teorię, iż jest ona ofiarą Rozpruwacza. W przeciwieństwie do pozostałych kobiet, została zadźgana nożem i zadano jej 39 ciosów w różne części tułowia! Domniemanym sprawcą zabójstwa był młody żołnierz, z którym to widziano Marthę tej samej nocy w pubie, i który razem z nią wyszedł z owego przybytku. Podobno tego samego mężczyznę niedaleko miejsca zbrodni spotkał funkcjonariusz patrolujący miasto, a żołnierz niepytany tłumaczył swoją obecność w tym miejscu oczekiwaniem na przyjaciela. Niestety, mężczyzna zaraz potem zniknął bez śladu, a wśród żołnierzy stacjonujących w Londynie nie odnaleziono nikogo, kto byłby do niego chociaż podobny. Pomimo tych niejasności Patricia Cromwell, autorka popularnej pracy „Kuba Rozpruwacz. Portret zabójcy", twierdzi, że podejrzany o owo zabójstwo żołnierz oraz Jack the Ripper to jedna i ta sama osoba. Tyle że mundur wojskowego był jednym z wielu przebrań mordercy…

Następna zbrodnia miała miejsce niemal tydzień później, 8 września. Annie Chapman, zwana Ciemną Annie, również została – tak jak i jej poprzedniczka – wyrzucona z domu noclegowego. Ciało 47-letniej prostytutki znaleziono na podwórzu domu przy Hanbury Street. Rozpruwacz poderżnął jej gardło i niemal odciął głowę, a następnie przymocował ją do ciała przy pomocy chustki do nosa (?!). Usunął jej także dwa przednie zęby (część źródeł albo ignoruje ten fakt albo neguje go, twierdząc, że kobieta na długo przed śmiercią straciła zęby). Rozpłatał brzuch ofiary, wyjął wnętrzności i położył je obok ciała, tuż nad lewym ramieniem, czemu można nadać pewne symboliczne znaczenie związane z obrzędami magicznymi. Jak się później okazało, chodziło mu tylko o nerki, macicę i jajniki. Tuż obok nóg Annie Chapman ułożył przedmioty, które zwykle nosiła w kieszeni, a z jej palców zdjął metalowe pierścionki. Później, w niedatowanym i niepodpisanym liście, zapewniał londyńską policję, o tym, że jest w ich posiadaniu.

28 września agencja prasowa Central News Agency otrzymała list, którego autor zapowiadał następne zbrodnie. „Zabrałem się za dziwki i będę je rozpruwał, dopóki mnie nie złapiecie" – pisał. Bez względu na to, czy list istotnie pochodził od zabójcy, określenie „Kuba Rozpruwacz", jakim podpisany był, natychmiast podchwyciły gazety. Miasto ogarnęła panika, a rząd ogłosił, że bez względ-


…służyły do maka-…rycznych „opera-…ji" przeprowadza-…ych na ulicach.


Kuba bardzo często wycinał swoim ofiarom narządy wewnętrzne…

Londyńska policja na początku była zaszokowana brutalnością morderstw.

Do wykrycia mordercy zatrudniono najlepszych śledczych...

du na to, jaki będzie wynik badań koronera zajmującego się „sprawą Rozpruwacza", Korona nie będzie czerpać z wypadków śmiertelnych żadnych korzyści finansowych. W tamtych bowiem czasach koroner był odpowiednikiem współczesnego anatomopatologa, tyle że bez znajomości choćby podstaw medycyny, a jego wybór traktowany był na równi z wyborami do parlamentu!

Rankiem 30 września popełnione zostały dwa morderstwa. Pierwszą ofiarą była pochodząca ze Szwecji Elizabeth Stride, która 27 listopada skończyłaby 45 lat (podobno wyglądała o 10 lat młodziej). Nikt z jej znajomych nie był w stanie powiedzieć, jak długo była w Anglii, ani dokładnie opisać jej wyglądu. Znana była jako nałogowa pijaczka i notoryczna kłamczucha, opowiadająca o sobie i swoim życiu sprzeczne i często niewiarygodne historie. Tej nocy wyszła na ulicę, by zarobić, gdyż po wykryciu jej kolejnych oszustw przestała otrzymywać wsparcie od szwedzkiego kościoła. Mężczyzna, z którym widziano ją po raz ostatni, miał około 28 lat, 170 cm wzrostu (przeciętny wzrost mężczyzny w czasach wiktoriańskich) i ubrany był w czarny płaszcz oraz czarny kapelusz (co zaskakująco dobrze odpowiada opisom mężczyzn widzianych z wcześniej zamordowanymi kobietami). Policjant patrolujący tej nocy Barner Street około wpół do pierwszej widział Elizabeth z owym mężczyzną, a 25 minut później znalazł w bramie jej ciało. Miała poderżnięte gardło, a do jej płaszcza przypięty był mały bukiecik z róż i listków paproci. W dłoni trzymała torebkę cukierków. Na drugi dzień jeden z mieszkańców znalazł w miejscu, gdzie wcześniej leżało ciało Elizabeth, trzydziestocentymetrowy nóż o zaokrąglonym końcu – dokładnie taki, jakiego używają kucharze. Mężczyzna zawiadomił natychmiast policję, a funkcjonariusz, który znalazł ciało, ze zdumieniem stwierdził, że ostrze leży dokładnie w miejscu, w którym stał on sam poprzedniego dnia...

Jack the Ripper świetnie wykorzystał zamieszanie, jakie powstało wokół ciała zamordowanej kobiety – zbiegł z miejsca zbrodni i po chwili zaatakował po raz kolejny. Niemal w tym samym momencie, kiedy Elizabeth Stride umierała, z aresztu przy Bischopsgate (15 minut drogi od poprzedniego miejsca zbrodni) zwolniono 43-letnią Catherine Eddowes, którą zatrzymano poprzedniego dnia za wszczynanie pijackich burd (niektóre źródła podają, że została ona zatrzymana na ulicy, na której znalazła się, gdyż jej także zabrakło kilku pensów na opłacenie miejsca w noclegowni!). Pół godziny później widziano ją rozmawiającą z mężczyzną ubranym na czarno. Ciało znaleziono niecały kwadrans po tym, jak umarła. Jej brzuch został rozcięty od mostka aż po łono, a wnętrzności wyjęte i rozrzucone nad prawym ramieniem. Relacje policji i prasy rozmijają się w opisach okaleczonego ciała Catherine. W jednym z opisów znajduje się informacja o tym, iż sześćdziesięciocentymetrowy fragment okrężnicy został wycięty i ułożony pomiędzy prawą ręką i ciałem, ale dziennikarze „Daily Telegraph" twierdzili, iż ów fragment został wciśnięty w ranę na szyi kobiety. Jej ubranie było porozcinane, a ciało wyglądało tak, jakby dokonano na nim pospiesznej sekcji zwłok. Twarz kobiety została zeszpecona – Rozpruwacz odciął nos i płaty skóry z kości

„The Ripper" (TV) (1997) produkcja: Australia-USA

Australijski film telewizyjny wyreżyserowany przez Janet Meyers. Oprócz zbrodni, sporo uwagi poświęcono tu wątkowi miłosnemu, gdyż fabuła opowiada o romansie inspektora policji z dziewczyną będącą świadkiem zbrodni.

Okaleczone zwłoki kolejnych ofiar wywołały przerażenie londyńskiej opini publicznej.

W kręgu podejrzanych znaleźli się Żydzi. Prawdopodobnie plotki te rozsiewali agenci carskiej Ochrany


...oraz liczny zespół policjantów


Jednak tajemnicze morderstwa nadal się powtarzały...

„From Hell" (2001) produkcja: Czechy-USA-Wielka Brytania

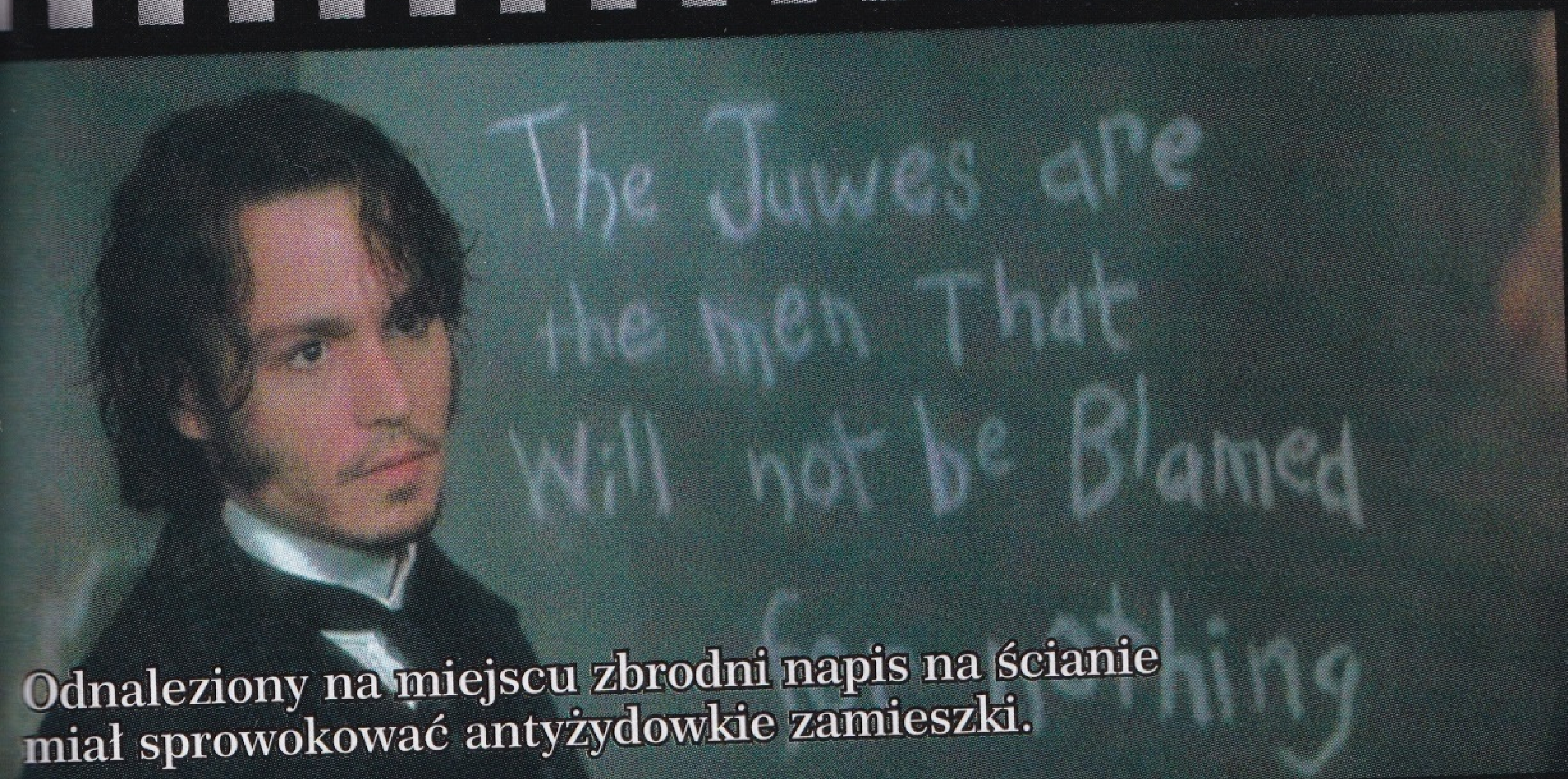
Ekranizacja komiksowej serii autorstwa Alana Moore'a, dokonana przez Alberta Hughesa i Allena Hughesa. Film opowiada o przygodach inspektora Fredericka Abberline'a (Johny Depp), który w roku 1881 prowadzi w Londynie śledztwo w sprawie tajemniczego zabójcy, zwanego Kubą Rozpruwaczem, i który po śmierci żony i dziecka posiadł dar jasnowidzenia. W narkotycznych wizjach „widzi" przyszłe ofiary mordercy. Podczas pracy poznaje londyńską prostytutkę Mary Kelly (Heather Graham), w której się zakochuje. Niestety, wszystko wskazuje na to, że Mary może być następną ofiarą brutalnego mordercy. Nie mija wiele czasu, a Abberline nabiera podejrzeń, że w sprawę zamieszany musi być ktoś z najwyższych kręgów władzy. Na uwagę zasługuje rola lekarza rodziny królewskiej, grana przez Iana Holma (Bilbo z „Władcy Pierścieni").

policzkowych. Wyciął i zabrał ze sobą macicę oraz lewą nerkę. Morderca rozciął także pochwę Catherine i ponacinał wewnętrzną stronę ud, tak jakby chciał odciąć nogi w stawie biodrowym. Podobno, gdy rozbierano ciało w kostnicy, z ubrania wypadło lewe ucho ofiary. Z zabójstwem Catherine Eddowes wiąże się niesamowity i przerażający „zbieg okoliczności". Ponieważ identyfikacja kobiety znacznie się przedłużała, w prasie pojawiło się mnóstwo spekulacji odnośnie jej tożsamości. Jedna z gazet – zamiast jej prawdziwego nazwiska – podała, iż zamordowaną kobietą była Mary Anne Kelly. Jak się wkrótce okazało, plotka zamieniła się w proroctwo – następną ofiarą Rozpruwacza została zamordowana 9 listopada Mary Jeannette Kelly.

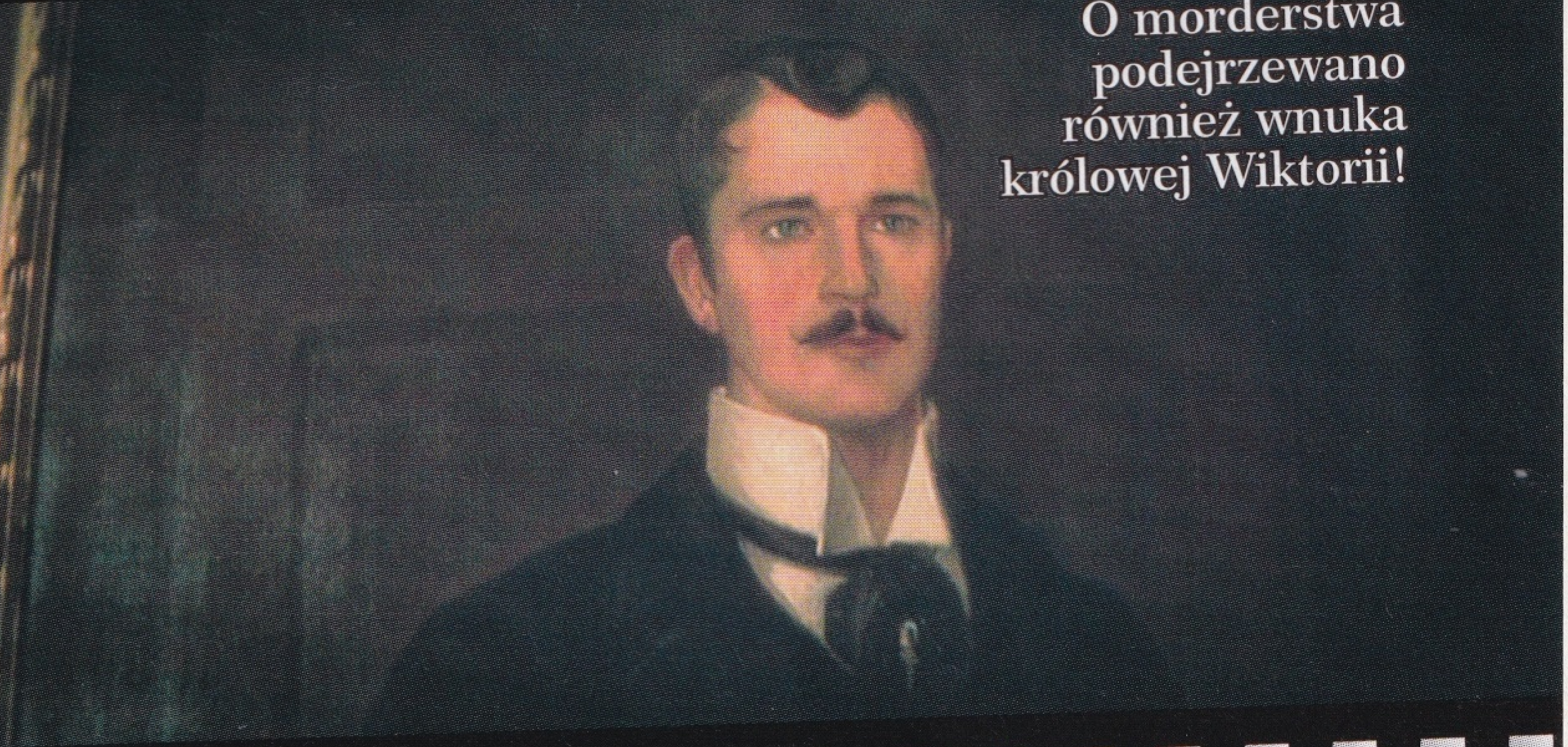
Central News Agency wkrótce dostała kolejny list sygnowany przez Jacka the Ripper, w którym morderca skarżył się, że „przerwano mu pracę", a kobieta „piszczała" (potwierdzili to świadkowie – na Berner Street faktycznie słyszano krzyki), co uniemożliwiło mu wysłanie policji kolejnego trofeum – uszu ofiary. Następny list nadszedł już w kilka godzin po zabójstwach – tym razem Kuba napisał go krwistoczerwonym atramentem. Wśród londyńczyków zapanowała psychoza, a obywatele zaczęli organizować nocne patrole. Na Whitechapel na kilka tygodni zapanował spokój, więc i podniecenie obywateli zaczęło opadać. Moment ten kolejny raz wykorzystał nasz sprytny bohater – uderzył w nocy 8 listopada.

Rankiem 9 listopada właściciel domu przy Millers Court postanowił odwiedzić dawno niewidzianą Mary J. Kelly, by odebrać zaległy czynsz. To, co zobaczył, zaglądając przez wybite okno do pokoju lokatorki, na pewno na długo zapisało się w jego pamięci. Ciało 24-letniej Mary było w bestialski sposób zmasakrowane – głowę odcięto od tułowia, serce leżało tuż obok na poduszcze, a jelita zostały rozciągnięte i porozwieszane na ramach obrazów. Rozpruwacz odciął kobiecie uszy oraz nos, ponacinał i ściągnął skórę z twarzy tak, że odsłonił czaszkę. Zmienił genitalia w kwawą miazgę. Odciął piersi i ułożył razem ze spreparowaną wątrobą na skraju łóżka. Usunął z ciała wszystkie narządy prócz mózgu, a prawe udo było odarte ze skóry i mięśni, tak że ukazywało kość.

Kilka dni wcześniej Mary zgubiła klucz do mieszkania i pokłóciła się ze swoim partnerem, który wybił szybę. Ponieważ nie mieli pieniędzy na dorobienie klucza, drzwi otwierali, wkładając rękę przez dziurę w oknie i zwalniając zamek sprężynowy. W ten sam sposób postąpił Rozpruwacz. Mary, według wspomnień i opisów, była zgrabna, piękna i znacznie lepiej wykształcona niż reszta kobiet upadłych błąkających się po ulicach East Endu. Prostytutką została w wieku 18 lat, gdy owdowiała (po dwuletnim małżeństwie z górnikiem Davisem). W przeciwieństwie do zaniedbanych i zniszczonych życiem koleżanek, cieszyła się uznaniem zamożnych i eleganckich mężczyzn, którzy hojnie płacili za jej wdzięki, obdarowywali ją prezentami i zabierali na zagraniczne wycieczki. Słyszała o wcześniejszych morderstwach na Whitechapel i bała się o swoje życia, a mimo to ryzykowała i wychodziła nocą na ulicę, by zarobić. Mary Kelly zupełnie nie pasowała do schematu i wzoru, według którego zabijał Rozpruwacz. Była dużo młodsza, ładniejsza i zdrowsza



Odnaleziony na miejscu zbrodni napis na ścianie miał sprowokować antyżydowkie zamieszki.


O morderstwa podejrzewano również wnuka królowej Wiktorii!

Rodem z X-Files

Wiele jest spekulacji na temat osoby Kuby Rozpruwacza. Poniższe hipotezy z pewnością zainteresowałyby agentów Muldera i Scully!

Po dokonaniu przesłuchań i przeszukań domów w okolicy miejsc zabójstw policja doszła do wniosku, że sprawcami i ich pomocnikami oraz poplecznikami są polscy Żydzi. W siedmiostronicowym raporcie sir Melville McNaughton pisze wprost, że Aaron Kośmiński pałał chorobliwą nienawiścią do kobiet, a w szczególności do prostytutek. A że miał on mordercze skłonności, to w marcu 1889 roku umieszczono go w szpitalu psychiatrycznym. „Żydzi to ludzie, którzy będą winni wszystkiemu". Taki właśnie napis pojawił się na ścianie budynku przy Goulston Street na Whitechapel. Mógł być to dowód potwierdzający powyższą tezę, ale równie dobrze akt antysemityzmu lub też złośliwy żart prawdziwego mordercy. Zwłaszcza, że pod ową ścianą znaleziono skrawek przesiąkniętego krwią fartucha... Inni domniemywali, że chodziło o spisek, w który zamieszany był szef policji sir Charles Warren, który starł napis pozostawiony przez zbrodniarza przy zwłokach Catheriny Eddows, a to w celu chronienia prominentnego mordercy i zarazem brata z loży wolnomularskiej albo jakiegoś znajomego chirurga.

Jeszcze pod koniec 1888 roku wygłoszono pogląd, że maniakalnym i seryjnym mordercą był niejaki Michael Ostrag – lekarz rosyjskiego pochodzenia, współpracownik carskiej Ochrany z Piotrogrodu. Pragnął on rozpętać rozruchy wymierzone w żydowskich emigrantów z Rosji. Nie udowodniono mu, co prawda, tych zarzutów, ale i tak umieszczono w szpitalu psychiatrycznym.

Po kilku miesiącach Londyn opanowały plotki, jakoby prostytutki miały być mordowane na zlecenie... handlarzy ludzkimi narządami. Narządy ponoć wysyłano do Ameryki w słoiczkach z formaliną jako przedmiot badań dla tamtejszych lekarzy.



niż poprzedniczki. Może to, że stała się ofiarą owego psychopaty, to zupełny przypadek, a może też wybrał właśnie ją jako piękne uwieńczenie zbrodniczego dzieła? Było to ostatnie i najokrutniejsze morderstwo przypisywane Kubie Rozpruwaczowi.

Podejrzani

Kim był morderca terroryzujący Londyn? Hipotez jest wiele. Winnego poszukiwano głównie wśród recydywistów, zbiegłych żołnierzy, emigrantów, Żydów. Potem krąg podejrzanych zawężono do rzemieślników, rzeźników oraz weterynarzy. Następnie pojawiła się przesłanka, iż Rozpruwacz tak świetnie orientuje się w budowie kobiecego ciała, że musi mieć wykształcenie medyczne, zaczęto więc interesować się lekarzami i studentami medycyny, głównie podejrzewanymi o zaburzenia psychiczne.

We wspomnieniach Benjamina Lessona, który jesienią 1888 roku był posterunkowym na East Endzie, odnajdujemy wzmiankę, iż pamięta on pewnego lekarza, który zawsze przebywał w pobliżu miejsca zbrodni w czasie, gdy popełniano morderstwa. Może po prostu mieszkał w pobliżu, może był czającym się za węgłem mordercą, a może tylko wytworem wyobraźni Lessona, rozbuchanej przez drukowane w brukowcach sensacje?

Z badań biegłych wynika, że zabójca był leworęczny, a ponieważ najpierw nawiązywał nić znajomości z wcześniej wybraną ofiarą, nie miał potrzeby atakowania znienacka i nie musiał wykazywać się dużą siłą. Zaufanie kobiet zdobywał sobie miłą powierzchownością, schludnym ubiorem i słodyczami.

1. Sir Melville McNaughton, zastępca komisarza wydziału kryminalnego, który prowadził sprawę morderstw na Whitechapel, twierdził, że Jack the Ripper zabił tylko pięć kobiet, po czym nastąpiło załamanie psychiki mordercy i na pewno popełnił samobójstwo. McNaughton sporządził także listę podejrzanych, gdzie na pierwszym miejscu widniał Montague John Druitt – utalentowany prawnik, który zaprzepaścił swoją karierę z powodu słabo skrywanych skłonności homoseksualnych i pedofilskich. Podobno chorobę umysłową miał zapisaną w genach – jego matka została umieszczona w szpitalu psychiatrycznym i co najmniej kilka razy targnęła się na swoje życie, samobójstwo popełniła także jego siostra, a on sam zginął w nurtach Tamizy na początku zimy 1888 roku. Na krótko przed jego śmiercią, 9 listopada, ustały morderstwa przypisywane Kubie Rozpruwaczowi.

2. Kuriozalne podejrzenia zostały rzucone na dr. Thomasa Neila Creama, który był seryjnym trucicielem. Podczas egzekucji jego ostatnimi słowami miały być podobno: „I am Jack...". Wielu automatycznie dopowiada sobie „..the Ripper" i traktuje to jako przyznanie się do winy, a nie przechwałkę psychopaty. Nie zniechęca ich także fakt, że w tamtym okresie Cream mieszkał w Ameryce.

3. Zbrodnie Rozpruwacza przypisywano też lekarzowi i masażyście – polskiemu emigrantowi Sewerynowi Kłosowskiemu, który po przyjeździe do Londynu zmienił nazwisko na George Chapman. Wcześniej został oskarżony o otrucie trzech żon i znany był z zamiłowania do znęcania się nad kobietami. Jednak Chapman nie odpowiada



Kopernik był kobietą. Jezus był kobietą. Więc czemu nie Jill the Ripper – Julka Rozpruwaczka? Według jednej z hipotez morderczynią była sfrustrowana akuszerka i prostytutka, która dorabiała sobie dokonywaniem aborcji. Miała się ona mścić na koleżankach z ulicy za zeznawanie przeciwko niej.

Istnieje pogląd głoszący, że morderstwa z East Endu były dziełem ducha pewnego mnicha. W 1530 roku zamordował on kobietę, a potem wnikał w umysły słabych psychicznie ludzi i inspirował ich do dokonywania straszliwych zbrodni.



Za morderstwami stał zaprzedany siłom Zła okultysta. Usiłował on uzyskać potężną moc dzięki składaniu ofiar z ludzi – szczególnie kobiet – demonom ciemności i Obróconego Pentagramu. A być może był to adept czarnej magii, chcący zapewnić sobie niewidzialność przy pomocy rytuału wymagającego ofiary aż z siedmiu kobiet?! Wygląda zatem na to, że znudził się albo zmienił taktykę, bo ofiar było tylko pięć...

Nigel Blundell w książce „Niewiarygodne, ale prawdziwe" dodaje, że Rozpruwacz musiał dokonywać zbrodni w określonym miejscu i czasie ze względu na astrologiczne ustawienie planet i gwiazd. Istotnie, kiedy atakował ofiary, w ascendencie znajdował się Merkury albo Saturn – w Średniowieczu zwany Infortuna maior – czyli Wielkie Nieszczęście, który przy niesprzyjających układach z Wenus, Uranem i Marsem pobudza perwersje seksualne.

Zbrodniarzem mógł być również badacz przestrzeni kosmicznej, Anderson, inwigilowany przez kosmitów...

rysopisowi mordercy, a w czasie, gdy Jack the Ripper grasował po Londynie, on sam miał 23 lata.

4. Na listę podejrzanych trafił Dr Roslyn D'Onston Stephenson, pisarz i magik, a to za sprawą teorii, która głosiła, że kobiety zostały zamordowane w celach rytualnych, na co dowodem miała być ich liczba (pięć jak ramiona magicznego pentagramu). Sceptycy podważają ją jednak argumentując, iż rytualna zbrodnia z pewnością nie byłaby tak okrutna.

5. Z powodu homoseksualnych skłonności i ogólnej nienawiści do kobiet kłopotów nabawił się James Kenneth Stephen, bezpośrednio związany z księciem Albertem jako jego opiekun naukowy w Cambridge.

6. Najbardziej kontrowersyjnym nominowanym do miana Kuby Rozpruwacza był niewątpliwie książę Clarence, wnuk królowej Wiktorii, najstarszy syn księcia Walii (późniejszego króla Edwarda VII). Otoczenie świetnie wiedziało o jego zaburzeniach umysłowych. Książę znany był z niepokojącego zainteresowania modą i fatałaszkami oraz dość ograniczonego umysłu. Podobno bardzo lubił towarzystwo prostytutek, podejrzewano go też o romanse, a nawet potajemny ślub z jedną z nich. Podobno książę był również chory na syfilis, którym miał się od nich zarazić. Clarence ma jednak alibi na dwa ostatnie morderstwa – przebywał wówczas na polowaniu w Szkocji. Zastanawia jednak fakt, że po tym, jak został umieszczony w zakładzie dla nerwowo chorych, morderstwa ustały.

7. Na podstawie ostatniej przesłanki uknuto kolejną teorię – tym razem mordercą miał być lekarz rodziny królewskiej, sir William Gull, występujący w charakterze mściciela za wywołane chorobą krzywdy i cierpienia księcia.

8. Ostatnio pojawił się jeszcze jeden pretendent do miana „rzeźnika z Londynu" – Walter Richard Sickert – znany malarz i nieco mniej popularny aktor okresu wiktoriańskiego. Jego szczegółową biografię i dowody na to, iż to właśnie on był Kubą Rozpruwaczem można znaleźć w książce Patricii Cronwell. Opisuje ona Sickerta jako psychopatycznego mordercę, człowieka zimnego, wyrachowanego i niezwykle inteligentnego. Jako potwierdzenie swojej tezy, opowiada o okrutnych i mrocznych obrazach Sickerta, ukazującego kobiety jak na portretach trumiennych. Poza tym Sickert miał zdeformowanego penisa, co uniemożliwiało mu uprawianie seksu i doprowadziło do seksualnej frustracji oraz nienawiści do kobiet. Twierdzi też, iż morderstwa na Whitechapel nie były pierwszymi ani ostatnimi dokonanymi przez Sickerta-Rozpruwacza. Patricia Cronwell nie snuje podejrzeń, lecz wskazuje winnego palcem.

Postać Kuby Rozpruwacza od samego początku budziła grozę i niezdrową fascynację, więc może właśnie dzięki temu tak chętnie i często wykorzystywana jest w kinie i literaturze. Co krok można natknąć się na jego gorszy lub lepszy klon, mniej lub bardziej wierny. Dość ciekawym przykładem może być chociażby postać psychiatry Hannibala Lectera, niesamowicie inteligentnego i przebiegłego mordercy, który okrutnie oprawiał ofiary i preparował ich narządy. Jack the Ripper często bywa też utożsamiany bądź mylony z alter ego Doktora Jekylla – Mr Hydem. Warto zauważyć, że w czasie, gdy dokonywano przypisywanych mu morderstw, w teatrze Lyceum wystawiano sztukę „Dr Jekyll and Mr Hyde", a w Royalty Theather jej parodię – „Hide and Seekyll". Można więc przypuszczać, iż faktyczny morderca wzorował się na tych postaciach.

tekst: Izabela Tadra,
zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer





Makabryczne morderstwa szybko stały się ulubionym tematem artykułów prasowych. Angielscy dziennikarze, rysownicy i fotograficy dbali, aby relacje były jak najbardziej przerażające...

nagroda im. Janusza A. Zajdla

Wielka hucpa

Istniejąca od 1985 r. Nagroda im. Janusza A. Zajdla okazuje się największym bublem na literackim rynku polskiej fantastyki. Szkoda, że tylko organizatorzy konkursu wierzą w jego prestiż...

Nagroda im. Janusza Zajdla. Organizatorzy chwalą się, że jest najbardziej prestiżowa w Polsce. Nasza autorka obnaża prawdę o tym corocznym „wydarzeniu". Nie wiadomo, kto głosuje, nie wiadomo, ile osób głosuje, nie wiadomo, jak głosy się rozkładają, nie wiadomo, kto te głosy liczy. Ponieważ nagroda ma również wymiar finansowy, więc działania organizatorów są tym bardziej kuriozalne. Chyba, że przez wieczne powoływanie się na „tajność", próbują oni ukryć:
wersja 1) zwyczajne kanty;
wersja 2) fakt, że o przyznaniu nagrody decyduje kilka czy kilkanaście głosów, gdyż cieszy się ona tak nikłym zainteresowaniem...

redakcja

Nagroda Fandomu Polskiego imienia Janusza A. Zajdla – najbardziej prestiżowa i najstarsza nagroda, fundowana polskim autorom powieści i opowiadań fantastycznych. Prawda, jak pięknie brzmi? Dobrze by było, gdyby przy okazji nie była to nagroda najbardziej krytykowana. A, niestety, od wielu lat jest. Wszystko zaczęło się w zamierzchłych czasach, w połowie lat osiemdziesiątych, gdy w wielu ośrodkach prężnie działały kluby stowarzyszające miłośników literatury fantastycznej. Członkowie klubów powołali do życia w roku 1984 Nagrodę Fandomu Sfinks. Pierwszym zwycięzcą został Janusz A. Zajdel za powieść „Paradyzja" (1985). Niestety, autor zmarł, więc nagrodę odebrała z rąk organizatorów żona pisarza, Jadwiga Zajdel. Wtedy też Komitet Organizacyjny Polconu (konwentu, na którym rokrocznie ustala się laureatów nagrody) zmienił nazwę Sfinks na Nagrodę Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla, a pani Zajdel objęła nad nią honorowy patronat.

Od roku 1992 nagroda przyznawana jest w dwu kategoriach: powieści i opowiadania. Do mniej więcej maja, czerwca danego roku w ogólnopolskim plebiscycie można oddać głos na pięć najlepszych, według głosujących, powieści bądź opowiadań wydanych w roku poprzednim. Potem ogólnopolski plebiscyt zostaje zamknięty. Organizatorzy przeliczają oddane głosy i wskazują listę nominowanych do Nagrody. O zwycięstwie w danej kategorii decyduje Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki Polcon, organizowany zazwyczaj w sierpniu, gdzie każdy uczestnik oddaje kartę do głosowania – ustalając własną kolejność nominowanych utworów – od najlepszych, jego zdaniem, do najmniej lubianych. Albo – może nie przyznać żadnego głosu, zakreślając w poszczególnych rubryczkach „bez nagrody". Na Polcon nawet nie musimy przyjeżdżać, można wykupić tak zwaną akredytację wspierającą – nasz głos zostanie policzony tak, jakby był wrzucony do urny. Jasne, przejrzyste zasady. Więc co tu krytykować? A jednak...

Od czterech, pięciu lat podnoszą się głosy krytykujące nagrodę imienia Zajdla. Rynek fantastyczny stał się większy i bardziej pojemny – nowi wydawcy, nowi autorzy, nie tylko zrzeszeni w klubach. Coraz więcej wydawnictw i autorów nie utożsamia się z fandomem lub działalnością klubową. I w drugą stronę: środowiska klubowe niebezpiecznie się zawężają. Mimo rozkwitu wydawnictw, nowych autorów i większej liczby książek – głosujących na nagrodę jest wciąż tyle samo, o ile nie mniej. Spada zainteresowanie samym wydarzeniem. Powodów może być kilka. Jeden z nich to sama struktura nagrody. To, co było dobre dwadzieścia lat temu, niekoniecznie musi sprawdzać się dzisiaj. Kiedyś kluby były normą, a o innej działalności nie było mowy. Państwo socjalistyczne wymagało zawiązania klubu jako legalnej formy spotkań i wykładów. Dziś punkt ciężkości jest gdzie indziej. Już nie klub czy stowarzyszenie, ale fora internetowe, listy dyskusyjne – to jest ośrodek gromadzący większość czytelników i autorów poletka fantastycznego. Fan z Cieszyna, Białegostoku czy Mielna ma możliwość uczestniczenia w ogólnopolskich dyskusjach za pomocą Internetu, a kluby tracą na znaczeniu. Dalej – formuła wyłaniania zwycięzcy na Polconie. Nie jest tajemnicą, że Polcon w Elblągu miał 187 uczestników. Więc 187 osób zdecydowało o przyznaniu nagrody Zajdla! 187 reprezentantów (tak naprawdę mniej, gdyż część osób w ogóle nie głosowała) kilkudziesięciotysięcznej rzeszy czytelników fantastyki w Polsce! Więc gdzie tu mowa o nagrodzie najbardziej prestiżowej? Toż to tylko śmiech na sali!

Wobec Nagrody im. Janusza A. Zajdla wystosowano kilka zarzutów. Pierwszy z nich, wskazywany przez publicystę i pisarza Marka Oramusa, to zarzut o niereprezentatywność nagrody. Głośno było, że jest to nagroda fandomowego „towarzystwa wzajemnej adoracji", a nie uczciwy plebiscyt popularności wśród czytelników, że nagrodę dostają tylko ci, którzy są lubiani przez organizatorów. Drugi zarzut, wysunięty przez Macieja Parowskiego (były redaktor naczelny „Nowej Fantastyki"), to ten, że statuetki otrzymują tylko autorzy dobrze notowani towarzysko (czego najlepszym przykładem jest Jacek Dukaj). Jednak największym zarzutem, powtarzającym się z przerażającą regularnością, jest zarzutu braku jawności. Regulamin ma bowiem taki zapis:

pkt. 7. Osoba zwycięzcy pozostaje tajemnicą aż do oficjalnego wręczenia Nagrody Zajdla. Pozostałe wyniki (liczba głosów oddanych na poszczególnych kandydatów itp.) pozostają tajne.

§ 14 Tajność: Ponieważ celem głosowania nad Nagrodą jest wyłonienie najlepszego utworu w odpowiednich kategoriach, a nie ustalanie klasyfikacji, wszelkie dane pośrednie – takie jak liczba głosów w nominacjach oraz cząstkowe wyniki obliczeń komisji podczas Polconu – pozostają tajne.

No i fajnie, jest tajnie... Tylko dlaczego? Dlaczego uczestnicy głosowania, tak w nominacjach, jak i potem, w głosowaniu na samą nagrodę, nie wiedzą, co się dzieje z ich głosem? Przy amerykańskiej nagrodzie Hugo jest obowiązek podania rozkładu głosów po każdej turze głosowania. Dlaczego regulamin Zajdla, wzorowany ponoć na tym regulaminie, pozwala na jakiekolwiek domysły oraz snucie podejrzeń? Niektórzy formułują wprost zarzuty o bezczelne „kanty" (mówiło się np. o kupowaniu głosów za wódkę), a że nikt nie widzi efektów głosowania, więc szum staje się słyszalny. Organizatorzy w prywatnych rozmowach podkreślali, że tajność jest spowodowana wyłącznie troską o dobre samopoczucie przegranych autorów. Bo jakże może się czuć autor Iksiński, wiedząc, że przegrał o głos z pisarzem Igrekowskim? No, przecież są tylko

dwa możliwe scenariusze: albo usiądzie i się rozpłacze z żałości, albo rzuci się konkurentowi do gardła. Oczywiście kpię, bo wyjaśnienia to godne opóźnionych w rozwoju przedszkolaków. Brak jawności rozciąga się nie tylko na liczbę oddanych głosów na poszczególne utwory. Niejawna jest również ilość akredytacji wspierających. To także stwarza domysły, że głos kogoś, kto nie mógł przyjechać na Polcon osobiście, jest w najgorszym wypadku wrzucany bezpośrednio do śmieci. A przecież ujawnieniem rozkładu głosów, ilością akredytacji można by było zrobić Nagrodzie swoistą reklamę: tyle i tyle osób nie przyjechało, ale ich głos się liczył, przeważył na korzyść tego opowiadania i tamtej powieści. Zatem, warto ponieść koszt akredytacji, by mój ulubiony utwór dostał nagrodę Zajdla.

Jeszcze innym, mocno krytykowanym w środowisku punktem regulaminu była i jest kwestia kwalifikowania danej pozycji do odpowiednich kategorii. To ilość znaków, a nie kryterium filologiczne decyduje o podziale na powieść i opowiadanie. Magiczną cezurą jest 180 tysięcy znaków liczonych... No właśnie? Jak liczonych? Do czasu uchwalenia nowego regulaminu Nagrody w ubiegłym roku nikt nie wiedział, jak te nieszczęsne znaki się liczy. Zapewne zwyczajowo: grube – powieść, publikowane w czasopiśmie – opowiadanie. Zbiór utworów, powiązanych bohaterem lub miejscem akcji, wydany w formie książkowej – opowiadania. Nieważne były sugestie filologów, nieistotne oświadczenia autorów. I tak to szło, przez dwadzieścia lat. Aż do zeszłego roku... Szerokim echem odbiła się awantura, którą wszczęło kilka osób po kwalifikacji utworu pod tytułem „Legenda" autorstwa Andrzeja Ziemiańskiego. Według zapewnień samego pisarza, oświadczeń filologów oraz zdaniem wydawcy owego utworu, Macieja Parowskiego – jest to opowiadanie. I tak początkowo „Legenda" została sklasyfikowana przez organizatorów nagrody. Nagle, nie wiadomo kiedy, dlaczego i w jaki sposób – opowiadanie stało się powieścią. Wprowadziło to nieliche zamieszanie – bo właściwie jak głosować? Jako opowiadanie „Legenda" nie miała sobie równych, zgarnęła większość nagród, była niekwestionowanym faworytem. Jako powieść – traciła, gdyż wydano książki, które mocniej wstrząsnęły czytelnikami. Komu więc zależało, by „utrącić" Andrzeja Ziemiańskiego? W tym momencie na jaw wyszło również kilka nieprawidłowości, których już nijak nie dało się zatuszować. Po pierwsze – okazało się, że listy utworów, publikowane na oficjalnej stronie Zajdla, kwalifikujących się do Nagrody za dany rok, publikowane również w innych miejscach (witryny, fanziny, periodyki internetowe) według organizatorów nie są obowiązujące. Że to jedynie listy pomocnicze, mające ułatwić głosującym wybranie swojego ulubionego utworu. Szkoda tylko, że nigdzie nie było informacji o tym pomocniczym charakterze. Po drugie – wspomniana kwestia ilości znaków. Gdy organizator został poproszony o podanie zasad liczenia i zastosowanych metod, zaczął się powoływać na dawno uchylone ustawy Monitora Polskiego z 1955 roku. Po trzecie – organizator Nagrody nie potrafił w przekonujący sposób wykazać, kto i na jakich podstawach zostaje powołany do komisji liczącej owe znaki (jeśli w ogóle taka komisja była kiedykolwiek powołana).

Wszelkie nieoficjalne tłumaczenia organizatorów wydały mi się mętne i niefrasobliwe, zważywszy, że kombinacje poczynione z „Legendą" skrzywdziły autora. Wykorzystałam zatem kolejną lukę w regulaminie Nagrody Zajdla (brak jakiegokolwiek zapisu o trybie reklamacji!) i wystosowałam formalny protest w tej sprawie. Uwypukliłam fakt słabo zorganizowanego sposobu liczenia znaków, powołując się na równoczesny brak zapisu o marginesie błędu w trakcie liczenia. Podkreśliłam także, że niejasne i wątpliwe są następujące kwestie: kto kwalifikuje utwór do danej kategorii, w jakim trybie się ta kwalifikacja odbywa, kiedy jest dokonywana, kto jest odpowiedzialny za jej dokonywanie. Na swój bardzo oficjalny i formalny protest otrzymałam od organizatorów nader nieoficjalną i nieformalną odpowiedź, podpisaną przez Witolda Siekierzyńskiego, w formie lekkiego w brzmieniu listu. Kim w ogóle jest ten facet? Jakie miał uprawnienia do udzielenia mi odpowiedzi? Dlaczego odpisał w tonie: „Dziękuję za uwagi, zadałaś parę pytań, zapraszam na spotkanie..."? – tego nie wie nikt. I chyba nie będzie wiedział.

W 2004 roku Nagroda doczekała się zmienionego regulaminu. Zamiast czternastu bardzo ogólnikowych punktów, dostaliśmy regulamin złożony z szesnastu paragrafów i olbrzymiej ilości podpunktów. Wydawałoby się, że przy takim formułowaniu zapisu muszą uczestniczyć jacyś prawnicy. Niestety, ręce opadły wszystkim... Śmiem przypuszczać, że prawnik, znający przepisy dotyczące działalności wydawniczej, nie wypuściłby takiego knota. Ilość nieprecyzyjnych sformułowań podnosi włosy na głowie.



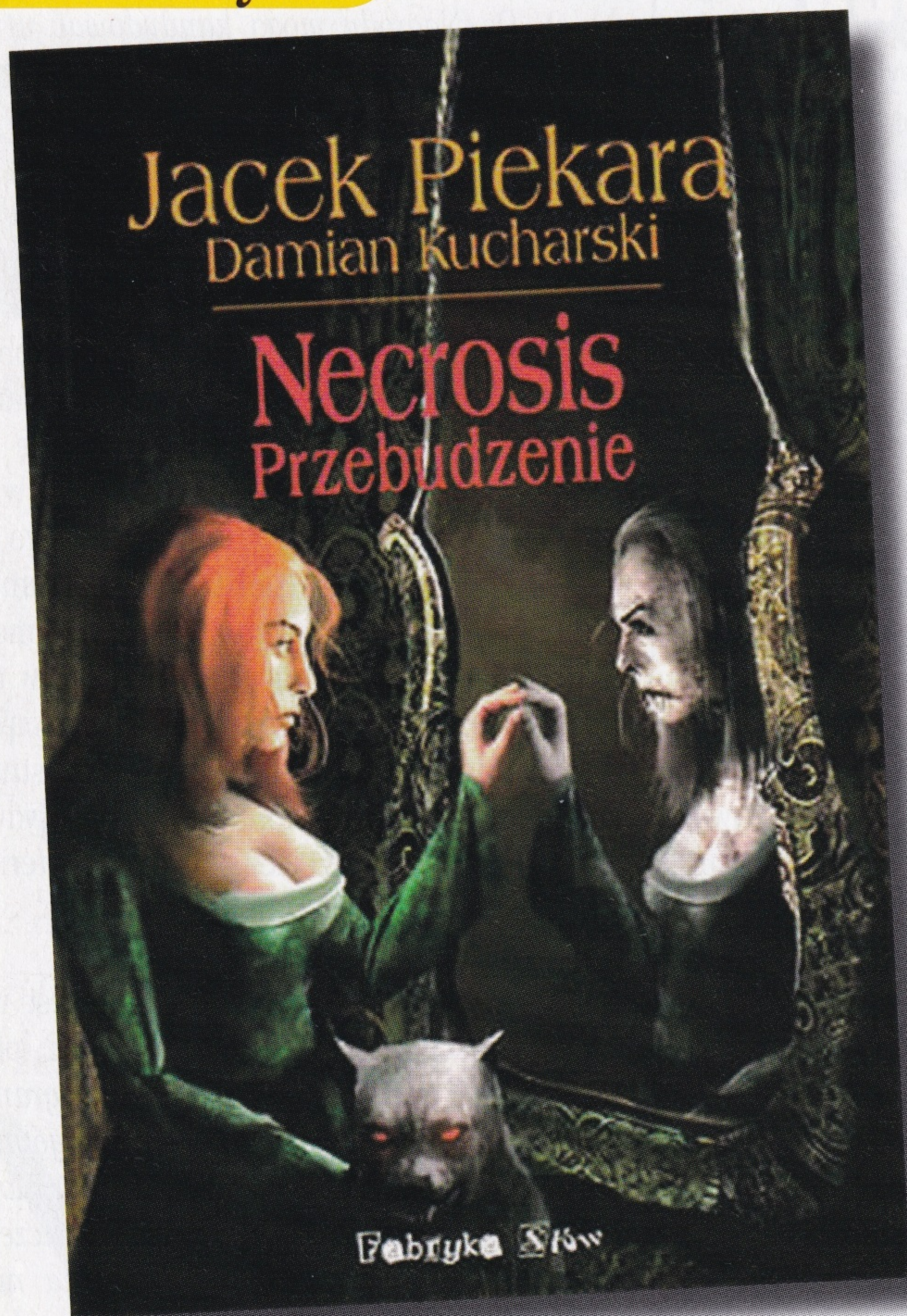
Na przykład: „powszechna dystrybucja" (*§11, pkt. 2: Do Nagrody mogą kandydować utwory, które zostały wydane w postaci drukowanej lub elektronicznej: a) w książce dostępnej w powszechnej dystrybucji lub b) w czasopiśmie dostępnym w powszechnej dystrybucji, posiadającym numer ISSN.*). Konia z rzędem temu, kto wyjaśni, co to jest „powszechna dystrybucja"! Czy jeśli napiszę książkę, wydam ją sposobem self-made, czyli powielę ją na kserokopiarce, zbinduję w twardej okładce i sprezentuję kilkuset znajomym, to będzie moja książka w tej „powszechnej dystrybucji"? Tym bardziej, że nawet nie muszę jej przydzielać żadnego numeru ISBN. O tym numerze regulamin milczy, mowa jest tylko o ISSN dotyczącym czasopism, w tym elektronicznych. Czy mogę sobie napisać książkę, opublikować ją w Sieci i starać się, by zaistniała na pomocniczych listach utworów kandydujących do Nagrody? Przecież spełniam kryterium „Wydanie w postaci elektronicznej".

Kuriozalnych punktów regulaminu jest więcej. Polecam szczególnej uwadze §12, pkt.7 (*W przypadku utworów będących na granicy poszczególnych kategorii, a w szczególności utworów, o których mowa w § 11, pkt. 4, Komisja Nominacyjna podejmuje decyzję o zaliczeniu danemu utworowi głosów oddanych na niego w innej kategorii, niż się ostatecznie znalazł.*) Dla jasności podaję brzmienie §11, pkt.4 (*Komisja Nominacyjna ma prawo przenieść utwór do innej kategorii pod warunkiem, że jego długość nie odbiega bardziej niż 20% od wartości granicznej.*).

Pomijam ten paskudny język socjalistycznej „nowomowy". Lecz pytanie brzmi: kiedy? Kiedy komisja ma prawo przenieść utwór z kategorii do kategorii? Po oddaniu na niego głosów? W trakcie plebiscytu? Na jakiej podstawie? Nie dość, że jest to kolejny przykład na to, gdzie można się dopuścić nadużyć, to jeszcze margines błędu jest ogromny. Dwadzieścia procent to sporo (np. piąta część książki lub opowiadania). Wolę sobie nawet nie wyobrażać, co można zrobić z długimi opowiadaniami, które są bardzo popularne wśród czytelników i na które się chętnie głosuje. W masie opowiadań, publikowanych rokrocznie, ilość oddanych głosów wcale nie musi być ogromna, by zapewnić utworowi pozycję lidera. Przeniesienie opowiadania do kategorii powieści spowoduje przecież rozmycie się tej popularności, jako że powieści jest kilkakrotnie mniej, zatem i zagęszczenie głosów jest większe... Nie życzę żadnemu autorowi takich przenosin. Zastanawiający jest wciąż upór organizatorów w podkreślaniu znaczenia Nagrody im. Janusza A. Zajdla i nazywaniu jej najbardziej prestiżową. Wobec wciąż pojawiających się głosów krytyki, wobec wciąż niejasnych paragrafów regulaminu – stawiałabym raczej na jej powolne obumieranie. Nie tędy droga, drodzy organizatorzy, nie tędy...

tekst: Karolina Wiśniewska,
zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer

Złe zło



„Necrosis. Przebudzenie"
Jacek Piekara,
Damian Kucharski
Wyd. Fabryka Słów
400 stron | cena 28,99 zł

Oto efekt współpracy tandemu złożonego z weterana oraz debiutanta. Pisanie „na spółkę" zawsze budzi moją szaloną ciekawość. Zapewne podsyconą dywagacjami Andrzeja Sapkowskiego, który w „Rękopisie znalezionym w smoczej jaskini" zastanawiał się, jak to można pisać we dwóch czy dwoje. Najbardziej podobała mi się koncepcja, że jeden autor pisze od początku, drugi od końca – i w połowie im się schodzi… Jakby to nie było w każdym razie, Piekara i Kucharski zgrali się na tyle dobrze, że nie widać nawet miejsca, w którym im się zeszło. Przed możliwościami warsztatowymi obu pisarzy chylę głowę z uznaniem.

Powieść składa się z pięciu rozdziałów, z których każdy stanowi na pozór odrębną historię, osadzoną w realiach tego samego świata, rozgrywającą się w różnych jego zakątkach, aczkolwiek mniej więcej w tym samym czasie. Owa spójność chronologiczna nie jest jednak jedynym elementem wiążącym. Wszystkie mają bowiem wspólnego bohatera. A jest nim zło. Bo zło jest wokół nas. Tak naprawdę wszędzie. Wystarczy wyjść za próg. Wystarczy się trochę rozejrzeć. Trochę uważniej niż zwykle, bo bywa, że nie dostrzegamy go, ukrytego za fasadą spraw zwyczajnych i codziennych.

Niewydarzony egzorcysta. Drobny oszust, który pod groźbą utraty życia musi sprostać zadaniu, jakiego sam z własnej woli nigdy by się nie podjął. Niedorostek, wieczna ofiara ojca, którego trawi nienawiść do oprawcy. Księżniczka, zagubiona w wiecznej ciemności, jaką jest ślepota. Wychowana w chłodzie kamiennych murów zamku i niechęci królewskiego ojca.

Synowie dwóch rodów, uwikłani w wiekową vendettę, zatraceni w zapiekłej nienawiści.

Opętana seksualnymi obsesjami złodziejka i morderczyni, dla której jedynym środkiem do celu są gwałt i przemoc. Pozornie nieważni. Bynajmniej niewyjątkowi. Pospolite oszustwa, nieszczęścia, jakich wiele, zwyczajne problemy, powszechne pragnienia. Nic nadzwyczajnego. Zawodowy kłamca, przerażone, niekochane dzieci, nienawiść, odrzucenie, strach, ból, choroba, brak akceptacji. Ile takich kamyków potrzeba, by ruszyć lawinę? Niewiele, jak się okazuje. Wystarczy tylko ktoś, kto uformuje, splecie ze sobą owe drobne pęknięcia i utwory z nich bramę dla zła o wiele większego – takiego, którego już nie da się przeoczyć. Zła, które niegdyś pokonane, rozpoczyna swój triumfalny powrót.

Osobiście tę alegoryczność uznałabym za największą zaletę „Necrosis" – przypowieści o tym, jak drobne grzeszki, ludzkie ułomności splatają się ze sobą, powołując do życia zło daleko potężniejsze i daleko bardziej destrukcyjne. Przy czym muszę też wspomnieć, że nie jest to w żadnym razie książka dydaktyczna. Jej wymowa etyczna lub też filozoficzna zdaje się być wręcz przypadkowa. Kolejnych bohaterów obserwujemy w odsłonach pełnych napięcia i akcji. Lochy, pułapki, tajemne katakumby, ukryte groby, zagadkowe jaskinie. Chciałoby się powiedzieć: rzecz nie filozoficzna a przygodowa w każdym calu. A do tego przyprawiona horrorem, bo w tle czają się siły niepojęte, wrogie i doszczętnie złe. Zakładam, że w kolejnych, zapowiadanych już, tomach do walki z tym złem staną hufce jasności. No, może nie do końca „jasności", gdyż działania Inkwizytorów (no tak, tam gdzie Piekara, tam i Inkwizytorzy!) ze zgrozą wspominają nawet ci, którzy dzięki nim ocaleli. Warto jednak zaznaczyć, że cykl w żaden sposób nie będzie się łączył z serią opowiadań o Mordimerze Madderdinie, gdyż inny to świat i inni bohaterowie.

Dla kogo: **Dla tych, co lubią sobie podywagować nad złożonością skutków i przyczyn. Dla tych, którzy lubią zagadki i nieoczekiwane rozwiązania. Dla fanów pozycji z rodzaju tak zwanych „awanturniczych" i dla tych, co po prostu lubią czytać.**
Dlaczego kupić: **Żeby móc czytać kiedy wola. I do tego w wannie, bo z książkami pożyczonymi tego robić nie należy.**

tekst: Dominika Repeczko

Wunderwaffe

„Wojna runów"
Marcin Mortka
Wyd. Runa
cena 28,50 zł | grudzień 2004

Utwory fantastyczne traktujące o realiach II wojny światowej nie należą do rzadkich wydarzeń literackich, jednak wątki magiczne nie pojawiają się w nich zbyt często. Dlatego z tym większym zainteresowaniem sięgnęłam po książkę Marcina Mortki.

Głównymi bohaterami powieści są sir Harrington, brytyjski pułkownik, a zarazem szef sekcji D (jak Dywersja) wojskowego wywiadu, oraz podporucznik Wojciech Śnieżewski, drugi oficer artyleryjski niszczyciela ORP Grom, obdarzony potężnym darem, a zarazem przekleństwem. Większą partię fabuły Polak funkcjonuje niejako na drugim planie, dopiero po koniec punkt ciężkości przemieszcza się w jego stronę. Narodowe akcenty są bardzo wyraźne i choć mniej istotne dla „faktów" w opisywanej historii, odwołują się do romantycznych i patriotycznych uczuć czytelnika, sprawiając, że tym chętniej śledzimy akcję. Mortka znakomicie oddał gniew i zawiedzione nadzieje polskich żołnierzy, spowodowane lekceważeniem ze strony Aliantów.

Przez dłuższy czas czytelnicy koncentrują się na Angliku. Jest to postać intrygująca, zmieniająca się w miarę rozwoju akcji niemal nie do poznania. Od początku wiemy jednak, że ukrywa niepokojącą tajemnicę i posiada groźnego adwersarza w osobie niemieckiego profesora Tritza. Obaj zajmują się okultyzmem, poszukują dawnej wiedzy i mocy zawartej w runach Wikingów. Tu warto wspomnieć, iż autor w sprytny, symboliczny sposób połączył swoją debiutancką powieść „Ostatnia saga", która w całości traktowała o epoce przepojonej magią i obecnością bogów, z nową opowieścią rozgrywającą się w czasach niemal nam współczesnych. Informacje zawarte w sadze spisanej przez Vidara mają wielkie znaczenie dla obu panów.



Najbardziej „magiczne" fragmenty książki dotyczą Ukrytego Ludu – strażników zapomnianej siły, do której wszystkich trzech (Harringtona, Tritza i Śnieżewskiego) ściąga przeznaczenie.

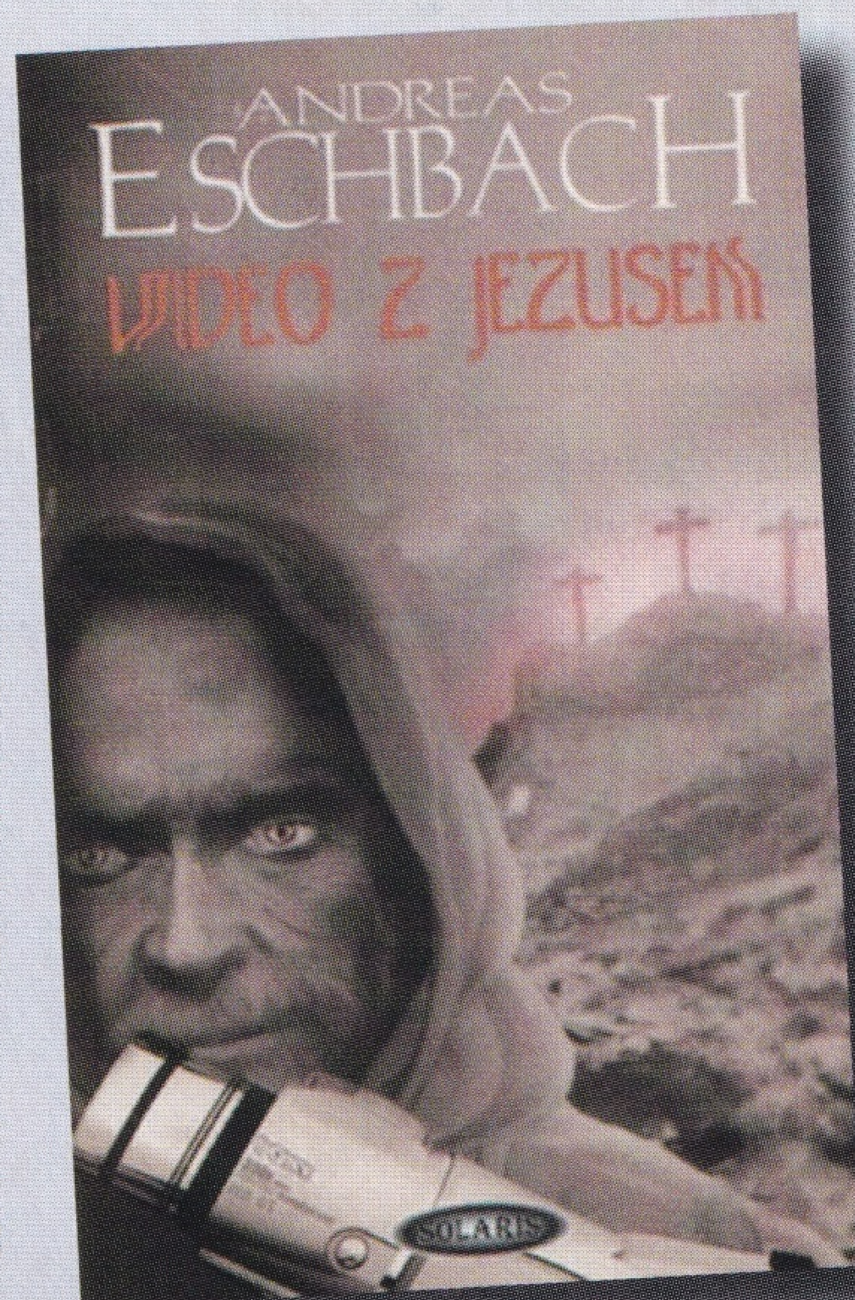
Autor wykreował ciekawą alternatywną rzeczywistość. Na końcu powieści wyjaśnia, które fakty historyczne nagiął lub zupełnie zmienił na potrzeby fabuły, co dla osób nie dość biegłych w historii lat 40. będzie atutem. Znaczącą wadę stanowi natomiast pewna schematyczność większości postaci.

Dla kogo: **Dla wielbicieli przygodowej, sensacyjnej fantastyki oraz wojennych opowieści.**
Dlaczego kupić: **Ze względu na interesujące połączenie motywów zaczerpniętych z mitologii skandynawskiej ze specyficznym klimatem II wojny światowej. Autor stworzył barwną, dynamiczną, wciągającą opowieść, która może przypaść do gustu nie tylko pasjonatom tego okresu historii.**

tekst: Joanna Kułakowska

„Wideo z Jezusem"
Andreas Eschbach
Wyd. Solaris
cena 39,00 zł | grudzień 2004

Chrystus i firma SONY?



Andreas Eschbach znany jest w Polsce z powieści zatytułowanej „Gobeliniarze", którą najprościej można zaklasyfikować jako filozoficzne s-f. Tym razem czytelnicy zyskują możliwość zapoznania się z utworem należącym do nurtu religijnego fantastyki. Historia rozpoczyna się w chwili dokonania zdumiewającego i nieco przerażającego odkrycia archeologicznego w Izraelu. Niedaleko Jerozolimy znaleziono zwłoki sprzed, bagatela, 2000 lat, a przy nich... instrukcję do kamery wideo marki SONY. Owa kamera w danym momencie znajduje się w fazie projektów – wejdzie na rynek za parę lat. Odpowiedzi na pytania dotyczące zaistniałej sytuacji są dwie: sprytna, szokująca mistyfikacja lub... podróż w czasie. Niestety naukowcy wykluczają tę pierwszą możliwość. Oznacza to, że potencjalnie gdzieś znajduje się kamera z nagraniem pochodzącym z czasów Jezusa, najprawdopodobniej z samym Jezusem, bo kogóż innego bardziej pragnąłby udokumentować tajemniczy podróżnik. Taki zapis może mieć niesamowite reperkusje – potwierdzić nauki Kościoła lub całkowicie im zaprzeczyć. Sytuacja przypomina nieco wizję zobrazowaną w filmie „The Body" (polski tytuł: „Pytanie do Boga").

Naturalnie rozpoczyna się szalony wyścig o dostęp do prawdy. Z jednej strony mamy żądnego pieniędzy biznesmena Johna Kauna, z drugiej rzucającego się w wir przygody Stephena Foxxa. Do gry przystępuje także Kongregacja do Spraw Wiary, czyli współczesna św. Inkwizycja, przedstawiona jako twardogłowi, dążący do celu po trupach.

Ogólnie Eschbach nie stroni od krytyki instytucji Kościoła, choć odnosi się z sympatią do poszczególnych księży. W książce pojawia się plejada znakomicie zarysowanych postaci, np. pisarz fantastyki oraz wiecznie spierające się ze sobą żydowskie rodzeństwo – on szczerze przywiązany do tradycji, ona próbująca otrząsnąć się z bzdurnych jej zdaniem zwyczajów i nakazów.

Pisarz prowadzi spokojną, rzeczową narrację, unikając zbędnych elementów, a mimo to napięcie wciąż rośnie w miarę rozwoju wydarzeń. Powieść charakteryzuje znakomita intryga i fascynująco przedstawiona rywalizacja głównych bohaterów. Można poznać różne punkty widzenia i poglądy, autor nie chce być jednoznaczny i stara się zostawić czytelnikowi pewną swobodę interpretacji. Widać, iż konstrukcja opowieści została przemyślana w najdrobniejszych szczegółach. Finał historii zaskoczy niejednego czytelnika.

Dla kogo: Dla tych, którzy lubią książki skłaniające do myślenia, do zadawania sobie pytań o sprawy pozornie oczywiste, a przy tym uwielbiających solidną dawkę sensacji.
Dlaczego kupić: To niekonwencjonalna, świetnie napisana, interesująca opowieść. Znakomita lektura.

tekst: Joanna Kułakowska

Twarda science-fiction

„Kosmiczne ziarna"
Wawrzyniec Podrzucki
Wyd. Runa
cena 29,50 zł | październik 2005



Kosmiczne ziarna" to drugi tom trylogii „Yggdrasill". W poprzedniej części rozwiązano zagadkę pochodzenia niezwykłego miejsca zamieszkania bohaterów, co tylko naświetliło olbrzymi problem. Drzewo staje się coraz mniej stabilne. Czy uda się coś z tym fantem zrobić?

Podrzucki stworzył arcyciekawą kreację świata. Powierzchnia Ziemi została niegdyś zrujnowana przez na poły roślinne, na poły mechaniczne megastruktury zwane Drzewami, których twórczynią była genialna Helen Bjorg. Ludziom jednak udało się dostosować do życia w ich segmentach przedzielonych barierami. Jedynie nieliczni są w stanie je przekraczać, dlatego wystąpiło niesamowite zróżnicowanie kulturowe i cywilizacyjne. Można spotkać zarówno prymitywnych łowców Ux, zaawansowanych technologicznie mieszkańców Apeksu z Wierzchołka i nomadów – handlarzy w antygrawitacyjnych statkach.

Niewielu zdaje sobie sprawę, jak naprawdę wygląda powierzchnia planety i czym w ogóle jest „planeta Ziemia". Krążą budzące grozę legendy o „kretach" żyjących w piekle na „Dole".

W niniejszym tomie część bohaterów dociera na Dół, gdzie dowiaduje się, iż nastąpił rozłam w łonie Ruchu na Rzecz Odnowy. Ponadto podejrzenie, że Helen Bjorg została wskrzeszona w formie mannekena (roślinno-cybernetycznego tworu), okazało się prawdą. Pojawia się wątpliwość, czy rzeczywiście była szaloną Nihilistką. Tymczasem Hannibale Remmuerish wraca do New Cheshire, by odkupić winy Hana Ramireza.

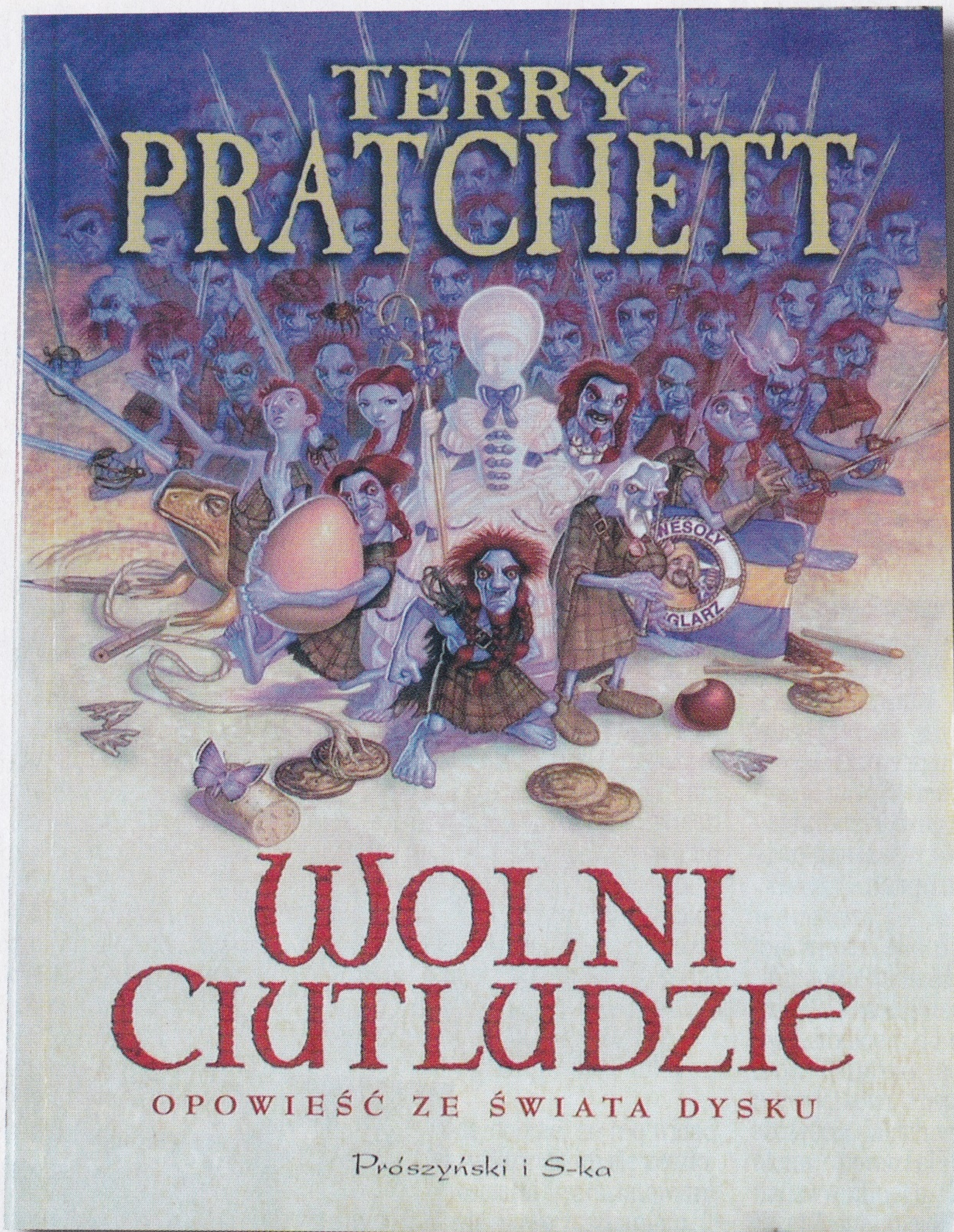
Autor roztacza przed nami barwną historię. Akcja nie toczy się już jednotorowo. Opowieść z „powieści drogi", budzącej lekkie skojarzenia z sesją RPG (pomimo że Podrzuckiego raczej nie fascynuje ta forma rozrywki), zmienia się w powieść sensacyjną. Znani oraz nowi bohaterowie tworzą kilka grup, których wątki są niezwykle istotne dla rozwoju fabuły. Pisarz zrezygnował z wielkiego kontrastu moralnego pomiędzy postaciami – w opisach motywacji i osobowości pojawia się szczypta szarości.

Nie wszystko jest takie, jak się z początku wydawało. Moim zdaniem najbardziej pasjonujące wątki to historia Helen Bjorg i dalsze losy Kevina – niesfornego syna przemytnika Karawaniarza.

Na pochwałę zasługują wykreowane religie, sugestywne pseudo-naukowe nazwy i opisy wytworów biologii i techniki oraz slang Półświatka. Język powieści budzi jednak kontrowersje. Styl wypowiedzi postaci został dokładnie zaplanowany przez pisarza, lecz jak na mój gust jest zbyt pretensjonalny. Przyjemność czytania psuły mi także nazbyt „kunsztowne" partie tekstu oraz nazwiska przyprawiające o ból głowy.

tekst: Joanna Kułakowska

Dla kogo: Dla miłośników przygodowej „twardej" s-f.
Dlaczego kupić: Autor zgrabnie buduje napięcie, szczegółowo przedstawia oszałamiające, wielokulturowe, pełne intryg i interesujących wynalazków uniwersum. To jedna z nielicznych pozycji klasycznej science-fiction polskiego autorstwa na rynku zdominowanym przez gatunek fantasy.



Pratchett rulez!

„Wolni Ciutludzie"
Terry Pratchett
Wyd. Prószyśnki i S-ka
220 stron | styczeń 2005

Akwila jest nad wyraz bystrą dziewczynką, obdarzoną szczególnymi umiejętnościami, z których to umiejętności sama nie zdaje sobie sprawy. No cóż, nie ukrywajmy: Akwila jest po prostu czarownicą. A raczej może stać się czarownicą, jeśli pomyślnie przejdzie czekające ją próby. Kim są w takim razie tytułowi Ciutludzie? To rozgadana banda ordynarnych złodziei, łapserdaków, złośliwców, hulaków oraz awanturników. Strzelić kogoś „z byka" i nachlać się do upojenia „specjalnym płynem do owiec" (który, jak mówi bohaterka, potrafi „rozpuścić łyżkę") – oto ich pojęcie o znakomitej zabawie! Ciutludzie nazywani są inaczej Fik Mik Figlami i nie należy (uwaga: nie należy, bo oberwie się „z byka") mylić ich ze skrzatami. Przy tych wszystkich uroczych i niewielkich, w gruncie rzeczy, wadach (bo kto z nas nie lubi kulturalnej rozrywki?) Fik Mik Figle mają złote serca i wspomogą Akwilę w jej niełatwej i niebezpiecznej walce. Innymi bohaterami „Wolnych Ciutludzi" jest doborowe towarzystwo złożone z upiornie żarłocznego dzieciaka, wysoce inteligentnej ropuchy, pewnej nieprzyjemnej królowej, odrażającego młodego arystokraty, przerażających wysysaczy snów, trzech prawników (och, to jest dopiero przerażające!) i zgrai innych pomniejszych postaci (na przykład Jenny o Zielonych Zębach). Ach, zapomniałem oczywiście o babci Dokuczliwej (przepraszam, babciu!), ale to wszystko dlatego, iż babcia od ładnych kilku lat nie żyje...

Powieść Pratchetta nie ma nic wspólnego ze Światem Dysku, przypominającym jak dla mnie już kapustę, którą kilka brudnostopych dziewek ugniatało w kadzi przez wiele lat bez przerwy. Wolni Ciutludzie są historyjką wielce zabawną, momentami mocno sentymentalną oraz wzruszającą, a przy tym mądrą. Znakomita lektura zarówno dla dzieci, jak i dla dorosłych, bo każdy znajdzie w niej to, czego szuka: dzieci chwilę dobrej rozrywki, dorośli kilka tematów, nad którymi można się poważnie zadumać. Przy tym powieść połyka się wręcz w okamgnieniu. Znam siebie i wiem doskonale, że fabularne szczegóły tej książki nie są na tyle istotne (gdyż momentami są nawet wręcz banalne), aby pozostać na dłużej w mojej pamięci. Ale na pewno długo zapamiętam pouczającą historię o owcy i psie-mordercy, na pewno też szybko nie zapomnę o uroczych i do bólu bezczelnych Fik Mik Figlach na czele z Nie-tak-dużym-jak-Średniej-Wielkości-Jockiem-ale-większym-niż-Ciut-Ciut-Jock-Jockiem. Paniom natomiast polecam scenę, w której Akwila wyznacza termin ślubu z Rozbójem. Cóż, w niektórych przypadkach trzeba mieć dużo czasu do namysłu, a nie zachowywać się jak byle rozbrykany Ent :)...

Dla kogo: Dla tych, których znudziły już powtarzające się bez końca światowodyskowe dowcipy Pratchetta tak samo śmieszne, jak bawarskie zabawy przy piwie. W „Wolnych Ciutludziach" nie znajdziecie nawet śladu Świata Dysku!
Dlaczego kupić: Moim zdaniem jest to jedna z najlepszych książek Pratchetta. Piękna, dowcipna, kunsztownie napisana, a w dodatku o zwartej fabule (z czym autor często miewał kłopoty).

tekst: Jacek Piekara

Niech żyje magiczna Warszawa

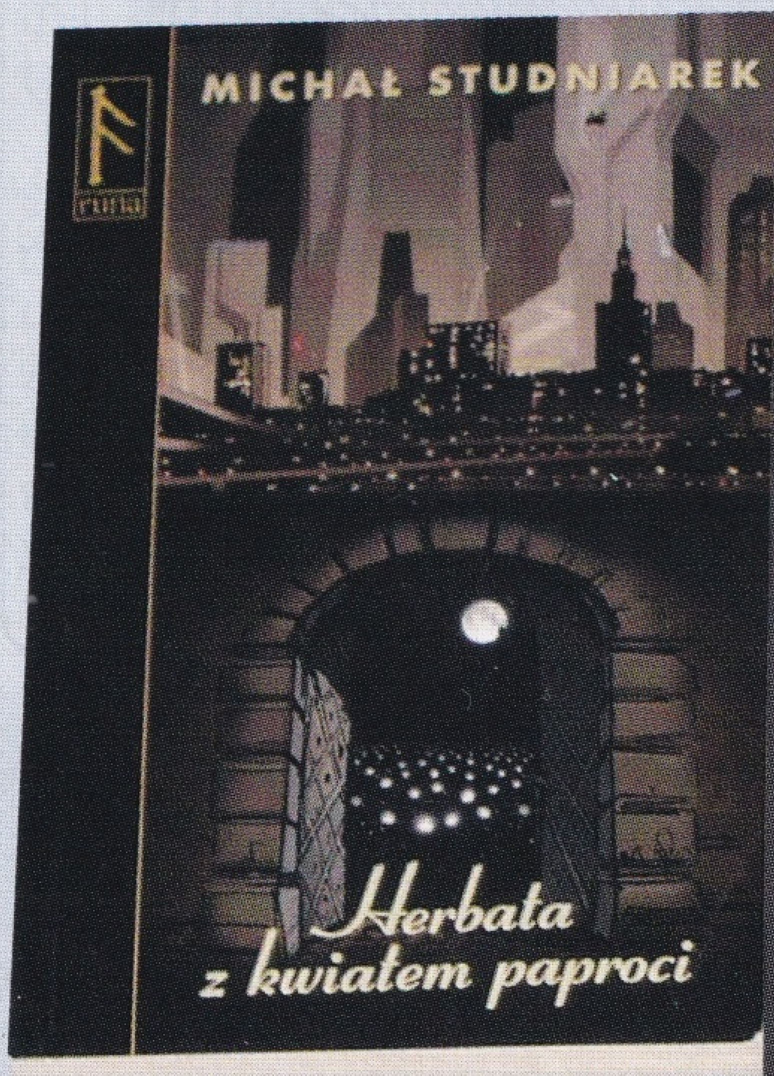
„Herbata z kwiatem paproci"
Michał Studniarek
Wydawnictwo Runa
332 strony | jesień 2004

Warszawa za lat dwadzieścia. Miasto korporacyjno-globalne, pełna biurowców czteromilionowa metropolia, gdzie na ulicach coraz częściej spotyka się ludzi z elektronicznymi wszczepami, gdzie można kupić sobie na własność inną istotę ludzką, a jednymi z najbardziej znaczących obywateli są surferzy Głębokiej Sieci. Czyżby wizja rodem z Matrixa, Johnny Mnemonica lub książek Gibsona? Nie do końca. Bowiem Warszawa to również miasto magiczne. Gdzieś na obrzeżach naszej społeczności, niezauważalnie, egzystują istoty ze świata nadnaturalnego. Kłobuki, domowiki, południce, płanetnicy, topielcy... Krótko mówiąc, stworzenia pochodzące z Tamtej Strony, z królestwa Oberona oraz Goplany. Czasami zacne, czasami podłe, a wszystkie bez wyjątku coraz bardziej uczłowieczone i coraz bardziej z tego powodu nieszczęśliwe. Ich magia zanika, przybierają ludzką postać, czasami zaczynają pracować na nie rzucających się w oczy stanowiskach, ale częściej są klientami śmietników lub najtańszych barów, topią swe smutki w alkoholu, wiążą się ze światkiem przestępczym... Smutna to wizja, smutny świat, do którego przypadkiem trafia główny bohater powieści – Adam Chors – podrzędny dziennikarz z gazety należącej do międzynarodowego koncernu. A wszystko zacznie się od tego, iż Chors lubi się napić naprawdę dobrej herbaty...

Trzeba przyznać, że Studniarek zdecydował się podjąć ambitne wyzwanie. Gatunek „urban fantasy" na polskim rynku istnieje w formie mniej niż szczątkowej i całe szczęście, że ktoś postanowił się nim zająć. I od razu przyznam bez bicia, że wcale nie jest tak źle. Studniarek dał się poznać jako autor ciekawych, sympatycznych opowiadań, a jako twórca powieści również nie zawodzi. W jego książce sporo jest zabawnych obserwacji obyczajowych, a magiczny świat i jego obywatele opisani zostali na tyle

sprawnie, że czytelnik może zacząć się w pewnym momencie zastanawiać, czy aby w całej tej historii nie ma ziarna prawdy.

Problem w tym, iż Studniarek stworzył bohatera nieprzekonującego, który czytelnika ani ziębi, ani grzeje. Jego śmierć skwitowałbym ziewnięciem, jego sukces wywołałby u mnie identyczną reakcję. W całej powieści nie widać, by Adamowi Chorsowi zależało na czymkolwiek poza przeżyciem „jakoś tam" z dnia na dzień. Żadnych tu emocji (może poza niechęcią do niemal wszystkich bliźnich), namiętności, obaw, nadziei... Ot, pusty, wyprany człowieczek, trybik w wielkiej machinie społeczeństwa. Nudny do szpiku kości! A przecież na poletku fantastyki, zajmującej się przenikaniem świata magicznego z rzeczywistym, miał Studniarek świetne wzory. „Trzy serca i trzy lwy" Poula Andersona, których bohater uczy się odpowiedzialności, miłości, odwagi i pasji... „Nigdziebądź" oraz „Gwiezdny pył" Neila Gaimana, gdzie następuje ewolucja „od zera do bohatera"... W przypadku Adama Chorsa modlić się można tylko o jedno: „Boże, nie pozwól, bym wśród swych znajomych miał ludzi tak nieciekawych jak on". Być może Studniarek popełnił błąd, nie wprowadzając wątku miłosnego. Bo w końcu „gdybym miłości nie miał, byłbym tylko jako cymbał brzmiący" – słusznie mówi Pismo. I właśnie Adam Chors jest, niestety, takim cymbałem.



Dla kogo: Dla miłośników urban fantasy, która wreszcie zagościła na naszym rynku wydawniczym, oraz – oczywiście – dla smakoszy oryginalnych gatunków herbaty.
Dlaczego kupić: Warto zapoznać się z powieścią, której autor stworzył tak ciekawy świat magicznej Warszawy.

tekst: Jacek Piekara

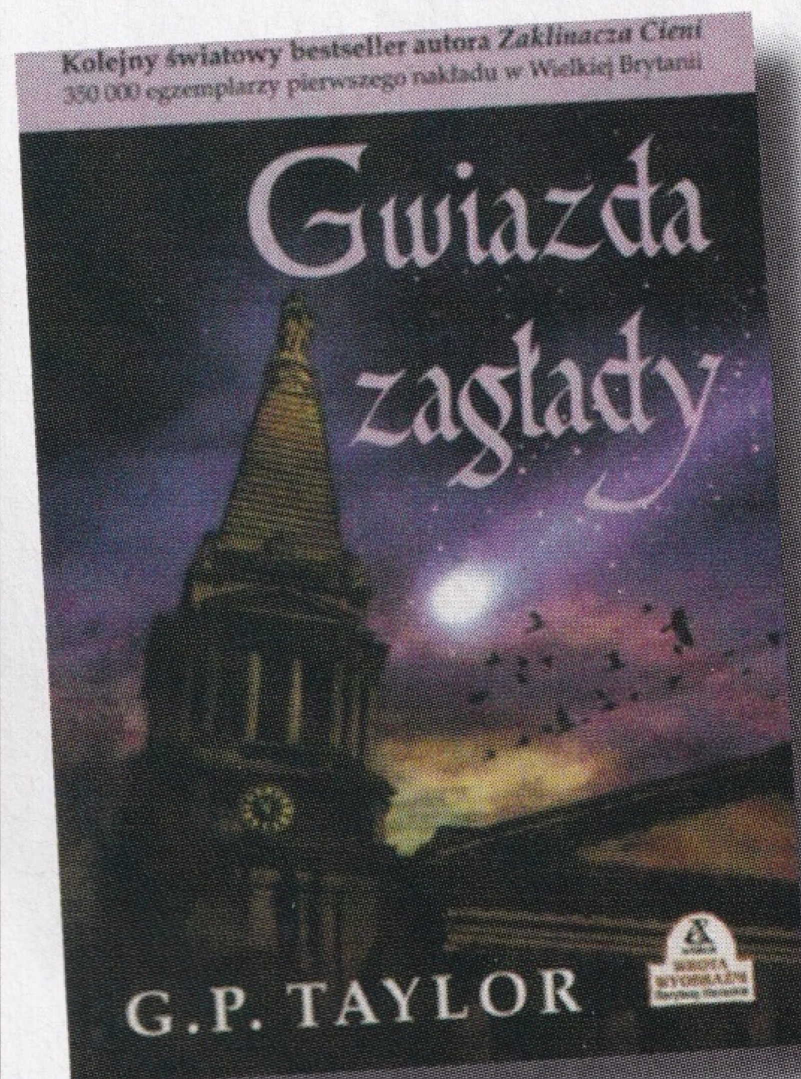
Wizje mroczne...

„Gwiazda zagłady"
G. P. Taylor
Wydawnictwo Amber
231 stron | wiosna 2005

Naukowiec i mistyk odkrywa, że w Ziemię uderzy kometa, londyńskie psy dostają szału i rzucają się na spokojnych przechodniów, córkę karczmarza zwabiają tajemnicze osoby, a na jej dłoni zostaje wypalone złowrogie piętno, oberżysta spod ciemnej gwiazdy przetrzymuje w komórce uwięzionego za pomocą magii anioła. Przyznacie, że jak na pierwsze strony, wydarzeń tu pod dostatkiem, a wszystkie one są w dodatku ściśle ze sobą powiązane. Następne tajemnice i tragedie pojawiać się będą zresztą w ekspresowym tempie, a Taylor nie pozwala czytelnikowi nawet na chwilę oddechu, przerzucając go od wydarzenia do wydarzenia i od dramatu do dramatu.

„Gwiazda zagłady" stała się w Anglii bestsellerem, choć pozwolę sobie mieć duże wątpliwości, czy autor zasłużył na taki szum, jaki się wokół niego wszczął. Niestety bowiem, Taylor wydaje mi się być pisarzem mało doświadczonym i cyklon wykreowanych przez niego wydarzeń porwał jego samego i zaniósł Bóg wie dokąd. Od pewnego momentu autor wydaje się już nie panować ani nad bohaterami, ani nad wydarzeniami, a co gorsza język, którym się posługuje, staje się coraz bardziej nieznośny i pretensjonalny. Część scen pojawia się niczym królik z kapelusza magika, główne postacie powieści zachowują się nieprzekonująco lub infantylnie, a ich charakterologiczne przemiany są niewiarygodne. Zwykle jestem pełen uznania dla zasady mówiącej: „Mowa jest srebrem, a milczenie złotem", lecz w tym wypadku wydaje mi się, że „Gwiazda zagłady" powinna zostać znacząco rozbudowana. 231 stron na taki nawał wydarzeń oraz tyle poruszanych problemów (w dodatku problemów poważnych!), to zdecydowanie za mało. Ta powieść wydaje się od pewnego momentu zaledwie pospiesznie wyrysowanym, dość niedbałym szkicem, a nie obrazem pełnej wartości.

Dla kogo: Dla osób lubiących klimat wiktoriańskiej Anglii oraz dla miłośników spiskowej teorii dziejów.
Dlaczego kupić: Gdyż „Gwiazda zagłady" jest ciekawszą pozycją niż „Zaklinacz cieni" – pierwsza wydana w Polsce powieść Taylora. Poza tym, jest to książka intrygująca, momentami pisana ze swadą i polotem, a chwilami nawet wstrząsająca.



tekst: Jacek Piekara

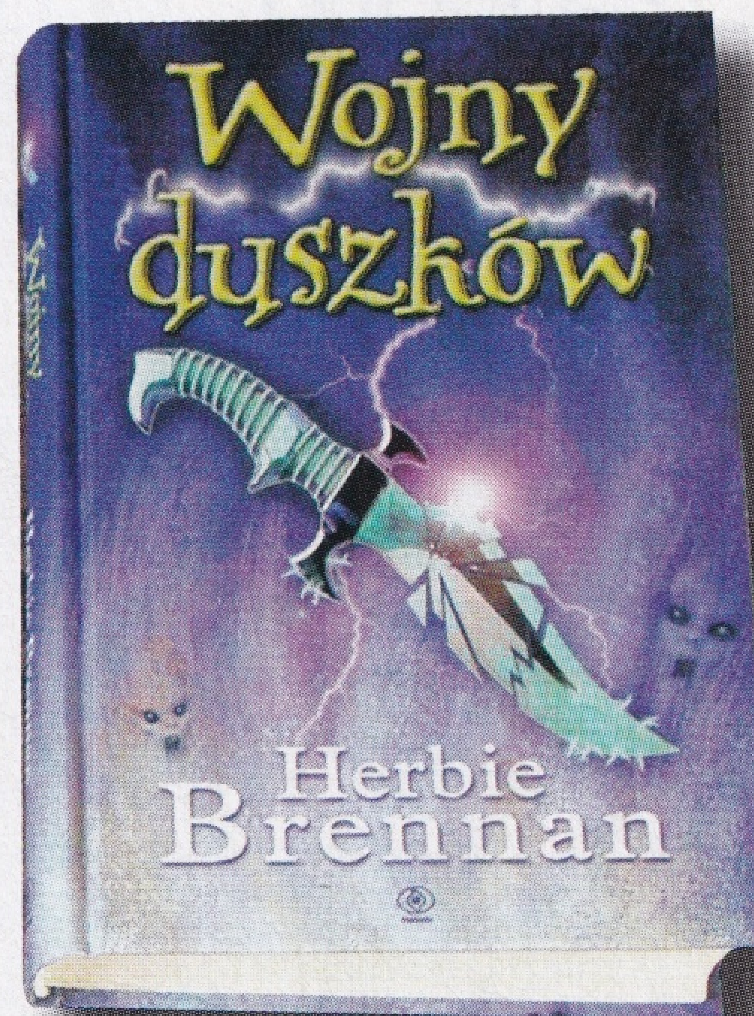
Czytadło i już

„Wojny duszków"
Herbie Brennan
Wydawnictwo Rebis
416 stron | styczeń 2005

Jak w dzisiejszych czasach można przetłumaczyć tytuł „Faerie wars" jako „Wojny duszków", wie tylko Zbigniew Królicki oraz ci, którzy mu na takie bezeceństwo pozwolili. Owszem, słownikowo faerie oznacza duszka, ale porządny tłumacz patrzy nie tylko do słownika, lecz stara się też zrozumieć treść utworu. I jeśli bohaterowie powieści są żądnymi krwi, okrutnymi istotami, zajmującymi się przywoływaniem demonów czy torturowaniem innych istot, to nazywanie ich „duszkami" jest jakąś totalną pomyłką. Dark faerie – jedni z bohaterów utworu – to znane z wielu utworów literackich oraz gier RPG Mroczne Elfy, a nie żadne „duszki nocy"... Zajmijmy się jednak samą treścią utworu. Pomysł na fabułę jest oklepany i banalny. Oto amerykański nastolatek trafia do alternatywnego, magicznego świata, a spadkobierca cesarskiego tronu, w rozdartym wewnętrznymi konfliktami imperium faerie, ląduje na Ziemi. Ten drugi wątek jest jednak mniej istotny, gdyż najważniejsze dla akcji wydarzenia rozgrywają się w świecie magicznym, a nie rzeczywistym. Oczywiście będą przygody, konfrontacje ze złymi elfami, wojna ze sprowadzonymi z piekła demonami, intrygi, zdrady, przyjaźnie oraz troszeczkę pierwszej miłości. Będzie również interesujący, choć chyba doczepiony nieco na siłę, wątek obyczajowy, gdzie autor stara się pokazać skutki rozpadu rodziny. Całą książkę można też interpretować jako opis „odlotu" skrzywdzonego nastolatka w świat fantazji, jako próbę zaprzeczenia rzeczywistości, stworzenia sobie magicznych przyjaciół, sięgnięcia w głąb własnych uczuć oraz umysłu w celu zyskania siły do walki w realnym świecie.

Nie wnikajmy jednak aż tak w szczegóły, by nie popełnić grzechu psychoanalitycznej nadinterpretacji. Powieść doskonale broni się w swojej pierwszej, odczytywalnej dla wszystkich warstwie, będąc jedynie zręczną opowiastką przygodową. Zbuntowani nastolatkowie, piękna, a przy tym cwana księżniczka, podły książę demonów, szalony naukowiec / geniusz / kryminalista, dobrotliwy cesarz, zwyrodniali przedsiębiorcy – takie sztampowe postacie zaludniają świat powieści. Oczywiście trafi się również obowiązkowy w tego typu historiach, zdrajca. „Wojna duszków" do historii literatury nie przejdzie, a po latach będę ją pamiętał tylko z uwagi na indolencję translatora i jako temat do anegdot o jakości tłumaczeń. Ale na długi, samotny wieczór albo w podróży lektura to znakomita.

Dla kogo: Tytuł, okładka oraz wielkość druku sugerują, iż jest to książka dla dzieci. Ale okrucieństwo niektórych scen oraz bardzo poważne wątki dotyczące kryzysu rodzinnego każą mi zalecać, by dzieci trzymać od tej pozycji z daleka.
Dlaczego kupić: Gdyż jest to miła i niezobowiązująca lektura, z rozsądną dawką przemocy, opowiadająca o miłości i wierności ideałom.



tekst: Andrzej Zaremba

Vivat Sapkowski!

„Boży bojownicy"
Andrzej Sapkowski
Wyd. SuperNOVA
594 strony | wrzesień 2004

Środkowa Europa, a konkretniej kawałek Polski, Śląsk i Czechy w początkach lat dwudziestych XV wieku. Jan Hus pozostawił po sobie Sierotki, dawno echem przebrzmiał sobór w Konstancji w 1414 roku, gdzie czeski reformator został postawiony przed sądem Inkwizycji i spalony na stosie. Także szczątki Anglika Wiklefa zdążyły się obrócić w proch. Walka mająca na celu odebranie duchownym władzy świeckiej, żądania zniesienia pańszczyzny i poddaństwa, ostra krytyka niemoralności kleru – przekroczyły dawno granice Czech i znalazły poparcie w coraz szerszych kręgach szlachty i plebsu miejskiego Śląska. W Polsce na tronie zasiada wciąż Jagiełło, który odrzuca w 1420 roku propozycję husytów objęcia tronu czeskiego. Więcej, po 1424 roku edyktem wieluńskim przestaje husytom sprzyjać. Niemałą rolę w zmianie poglądów polskiego króla ma opozycja, niechętna Czechom. W sumie – nie dziwota... Tę opozycję stanowił przecież krytykowany przez taborytów kler.

W tak nakreślonych ramach dziejowych rozpoczynają się przygody Reinmara z Bielawy, opisane w pierwszej części nowego cyklu Andrzeja Sapkowskiego „Narrenturm". Trudno stworzyć przekonującą recenzję drugiego tomu, nie zabierając jednocześnie czytelnikowi przyjemności obcowania z tomem poprzednim. Wobec tego napomknę pokrótce tylko o najważniejszej osi powieści. Reynevan (familiarny przydomek Reinmara), Ślązak, wokół którego toczy się właściwa historia, zostaje obwołany cudzołożnikiem, mordercą, czarodziejem i zdrajcą. Jest zmuszony uciekać z rodzinnych stron razem z przyjaciółmi: frantem i ćwikiem – demerytą Szarlejem – i Samsonem Miodkiem – z pozoru idiotą, a w rzeczywistości bytem astralnym, który wstąpił w ciało wioskowego przygłupa. W „Bożych bojownikach" los nie oszczędza Reinmara i rzuca go to tu, to tam. Ale młody, naiwny chłopak, wierny swym ideałom, honorowy i altruistyczny – dorasta. Błahe powody ucieczki powoli przekształcają się w polityczne wojaże – bohater staje się emisariuszem. Śląsk czasów wojen husyckich wydaje się być małym tyglem, tu ważą się (i warzą) losy wielu ludzi. Ambroż i Prokop Goły – przywódcy Czechów, zlecają Reinmarowi poszukiwania Vogelsangu – utajnionej siatki szpiegowskiej. Oprócz postaci pierwszoplanowych w tomie drugim spotykamy tytułowych „Bożych bojowników", którzy walczą o swoje przekonania.

Przygody Reinmara to wciąż znane z „Narrenturm" awantury, opowieść o miłości, więzach przyjaźni, honorze i szlachetnych pobudkach. Jest też i magia. Za Reynevanem gna Pomurnik, polimorf Birkart Grellenort o nieco ptasiej fizjonomii. Gonią czarni jeźdźcy krzyczący Adsumus.

W powieści postaci historyczne mieszają się z fikcyjnymi, lecz główni bohaterowie zawsze uczestniczą w najważniejszych wydarzeniach. Zabieg znany, wykorzystany już w sienkiewiczowskich powieściach pisanych ku pokrzepieniu serc, tu, w „Bożych bojownikach", nabiera dodatkowego wymiaru. Bo nie tylko ludzkie losy się przenikają – i te rzeczywiste, i te wymyślone. W awanturniczych przygodach biorą udział także utopcy, czarownice, mamuny, stwory z nie-świata. Więcej – niektóre z nich przejmują nawet polityczne przekonania ludzi, jak mamun przybierający miano Jona Malevolta ze Zmudzi. Fantastyczne akcenty wydają się integralną częścią historycznej rzeczywistości.

A wszystko to zostało opisane przepięknym językiem, w którym Sapkowski wykazał mistrzostwo: łacina, czeski wplatają się w stylizowany język polski, barwny, dosadny, skrzący się dowcipem. Niekiedy delikatnym jak mgiełka, niekiedy dosadnym i rubasznym, ale niepozbawionym charakterystycznej dla autora elegancji. Wypada mieć tylko nadzieję, że i trzeci, kończący tom „Lux Perpetua" będzie tak smakowitym czytelniczym kąskiem.

Dla kogo: Dla wszystkich! Dla wiernych fanów Sapkowskiego i dla tych, którzy z jego twórczością spotykają się po raz pierwszy. Dla zwolenników rycerskich eposów, dla amatorów sfabularyzowanych powieści historycznych, dla lubiących szczęk oręża i miłosne westchnienia. Dla inteligentnych ludzi.
Dlaczego kupić: Ponieważ i fabuła pasjonująca, i język utworu znakomity.

tekst: Karolina Wiśniewska

Dziwna księżniczka

„Tarcza Szerni" tom I
Feliks W. Kres
Wyd. MAG
cena 25 zł | marzec 2005

„Tarcza Szerni" stanowi część „Księgi Całości" i nawiązuje do opowieści o piracie Rapisie („Król Bezmiarów"). W tej książce poznajemy dalsze losy jego córki Ridarety. Riolata Ridareta nie jest zwyczajną osobą. Piratka powróciła do życia za sprawą Rubinu Geerkoto. To Porzucony Przedmiot symbolizujący i ucieleśniający odrzucone, ciemne Pasma Szerni. Odtąd stała się na poły kobietą, na poły Rubinem – istotą dysponującą wielką mocą, lecz dotkniętą szaleństwem, wciąż walczącą o władzę nad własnym ciałem i umysłem. Nawet przyjaciele kończą w workach, gdy Ridareta ma zły lub zbyt dobry humor...



Bohaterowie Kresa zmagają się z problemami natury globalnej (wojny między państwami) oraz prywatnej (nieoczekiwana miłość odmieniająca podejście do życia). Autor barwnie i z humorem ukazał postacie piratów, wśród których prym wiedzie prastary kapitan Brorrok. Nieco gorzej wypada księżniczka Riolata Ridareta. Dziewczyna ma umysłowość nastolatki, do tego zwariowała na skutek dawnych przeżyć i wpływu Rubinu. Ofiara często zmienia się w kata, bo w ten sposób „zmazuje" to, co jej uczyniono (branka piratów stała się krwiożerczym potworem), zaś osoba nieśmiertelna jest zarazem samotna. Zdumiewa mnie jednak jej głupota oraz zamiłowanie do brudu i tandety. Nastolatki też czasem myślą!

Dla kogo: Dla fanów Feliksa W. Kresa oraz wielbicieli wartkiej akcji w ponurej scenerii. Książkę charakteryzuje, typowa dla autora, barwna fabuła bogato okraszona brutalizmami.
Dlaczego kupić: Powieść jest zarazem rubaszna i nastrojowa, zawiera ciekawe opisy i pomysły dotyczące świata, o którym sam autor mówi, że tylko z pozoru stanowi kreację fantasy. Pomijając drobne wątpliwości psychologicznej natury, to znakomite czytadło w pełni spełniające postulat rozrywki.

tekst: Joanna Kułakowska

Dużo krwi

„Sierżant"
Miroslav Žamboch
Wyd. Fabryka Słów
368 stron | marzec 2005

Fabryka Słów zadebiutowała na rynku księgarskim kolejną serią wydawniczą, zatytułowaną „Obca krew". Uderzyła raczej niezwykle i z dość nieoczekiwanej strony: wydawnictwo, kojarzone z polską fantastyką, wypuściło w świat czeską powieść „Sierżant" Miroslava Žambocha. Na polskim poletku fantastyki Czesi nie są zbyt znani ani popularni, co nie świadczy bynajmniej, że nie piszą interesujących rzeczy. Jak tytuł sugeruje – bohater i akcja są związane, przynajmniej częściowo, z armią. Sztafaż militarny już a priori postanowiłam zignorować, bo nie wypada się wypowiadać kompletnej dyletantce w tej dziedzinie. Nastawiłam się na odczytywanie wszystkiego „pomiędzy". A tam znalazła się lekko kryminalna fantasy. Jest królestwo, otoczone bezkresnymi dzikimi polami, za którymi znajdują się inne zasiedlone krainy. To świat trochę podobny do naszego, równoległy, podlegający podobnym prawom natury. Podobny, ale jednak inny: tu wraz z zaawansowaną techniką ściśle współgra magia. A gdzie ona, tam i rzeczy niezwykłe. Wszystkie urządzenia działają dzięki czarom – specjalne magiczne kamienie pozwalają na ogrzanie domu, inne napędzają czołgi. Żołnierze są poubierani w kinetyczne tarcze, chroniące przed pociskami i odłamkami, ale miecze można zaczarować, by zdawały się być niewidzialne. Czarodzieje uleczają w magiczny sposób rannych po bitwie. Jak mówiłam, cuda!



Tytułowy sierżant (o imieniu Lancelot) wraz ze swoją kompanią, na skutek błędnego rozkazu o dyslokacji, znajduje się nie tam, gdzie powinien się znaleźć. Ale za to dostaje się w sam środek wydarzeń, całkiem przypadkowo przerywając ceremonię ofiarowania człowieka. Skutki owego przerwania rytuału powodują dość nieoczekiwane przybycie samej królowej, jej świty przybocznej, połowy armii, mnóstwa czarowników wysokiej kategorii i kogo tam jeszcze... Lancelot nie bardzo rozumie, co się wokół niego dzieje, stara się ogarnąć umysłem wszystkie zdarzenia, a że to jednak prosty człek jest i nieskomplikowany, to pomagają mu w tym: piękna i inteligentna kobieta oraz przyjaciel-czarownik.

Prostotę sierżanta widać szczególnie w sposobie jego wysławiania się, składani zdań i stylistyce. W powieści zdania mają w sobie coś siermiężnego, brakuje mi tak zwanej melodii. I bardzo bym chciała, żeby to był celowy zabieg autora... Bohaterowie są zindywidualizowani i wyraziści, świat logiczny, fabuła prowadzona konsekwentnie. Nie ma uprzedzania faktów, łamigłówka układa się w momencie odkrywania jej kawałków przez Lancelota czy jego przyjaciół, a w epilogu następuje grande finale. Czego więcej chcieć od dobrego czytadła? Ja się czuję mocno usatysfakcjonowana powieścią Žambocha i życzyłabym sobie poznać inne dzieła autora. Niestety, nieznajomość języka czeskiego stoi mi na przeszkodzie. Nadzieja w Fabryce Słów, która zechce kontynuować dobry start z obcą krwią.

tekst: Karolina Wiśniewska

Dla kogo: Dla lubiących niesztampowe rozwiązania, dla amatorów militarnego sztafażu, dla czytelników oryginalnej fantasy.
Dlaczego kupić: Jedna z nielicznych szans kontaktu z czeską fantastyką i słynnym tam pisarzem. Żeby poznać czeskiego Humphrey'a Bogarta – twardziela o gołębim sercu.

Świat według kurtyzany

„Strzała Kusziela"
Jacqueline Carey
Wyd. MAG
704 strony | cena 35 zł

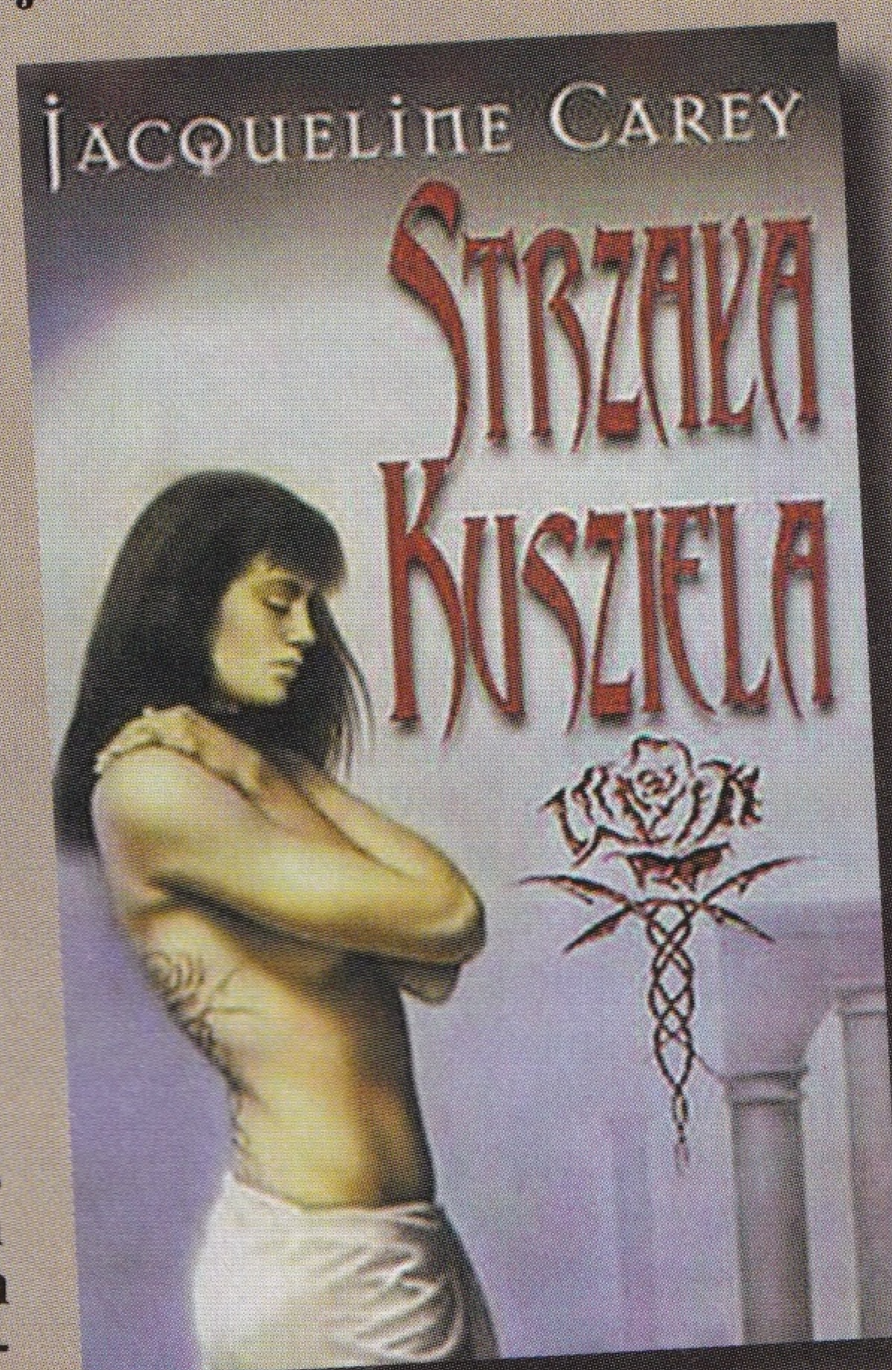
Masochizm – zboczenie polegające na doznawaniu zadowolenia seksualnego pod wpływem bólu i upokorzeń zadawanych przez partnera (albo zadawanych samemu sobie). Ale czy aby na pewno nietypowy „dar" głównej bohaterki pierwszego tomu powieści Jacqueline Carey „Strzała Kusziela" można nazwać zboczeniem?

Autorka roztacza przed czytelnikiem wizję alternatywnej Europy opartej na zmodyfikowanej religii chrześcijańskiej. Z krwi Chrystusa i łez grzesznicy Magdaleny narodził się Elua, który wraz z zastępem aniołów osiadł na ziemi, zakładając ród D'Angelin, z ich najważniejszym przykazaniem: „Kochaj, jak wola twoja".

Kiedy Fedra była dziewczynką, matka sprzedała ją do Domu Nocy, skąd po dziesięciu latach została wykupiona przez szlachetnego Anafiela Delaunay'a i została jego uczniem. Dziewczyna jest uszami i oczami swego pana, jest szpiegiem. A jako najlepsza kurtyzana, im bardziej jest poniżana, tym większą odczuwa rozkosz, im więcej bólu zadają jej kochankowie, tym lepsze spełnienie... W pewnym momencie Fedra, przyuczona nie tylko do wyrafinowanych zabaw miłosnych, ale też do obserwowania, słuchania i analizowania, odkrywa spisek zagrażający ojczyźnie, a z wielkiej kurtyzany staje się niewolnicą i morderczynią pałającą chęcią zemsty... „Strzała Kusziela" to także powieść o oddaniu, wierności, trudnej miłości, Dobru motywującym do działania, honorze, intrygach, które ze strony na stronę komplikują się, o poświęceniu i zdradzie, która zostawia stosy trupów.

Wydawać by się mogło, że pod słowem masochizm kryją się sceny niesmaczne, trącące kiczem i tandetą. Nic bardziej mylnego. Tu seks urasta do rangi mistycznego wtajemniczenia i boskiego misterium.

Carey niezwykle sprawnie prowadzi przez zakręty akcji, co chwilę zmieniając jej bieg tak, że o jakiejkolwiek przewidywalności nie ma mowy. Przed oczami przesuwają się barwne i plastyczne sceny, a każda następna tylko pozornie przybliża czytelnika do poznania prawdy. Obok misternie utkanej fabuły, siłą powieści są postaci. Dotykalne, życiożerne i namacalne. Od przekupki, przez kapłanów, Cyganów, po nauczycieli i głównych bohaterów. Nie można nie wspomnieć o tłumaczeniu Marii Gołębickiej-Frąc, która oddała wyrazistość języka autorki.



Dla kogo: Dla smakoszy świetnej fantasy. Powieść bierze w posiadanie świadomość czytelnika na długie godziny i poddajemy się temu bez szemrania. Wciąga w grę z osobliwymi atrakcjami, których próżno szukać w większości wydawanych książek.
Dlaczego kupić: Bo warto mieć na swojej półce powieść urastającą do rangi dzieła nieszablonowego i oryginalnego, które pozostawia w pamięci trwały ślad. Autorka pozwala mówić Fedrze i to ona w przejmujący sposób relacjonuje wydarzenia. Dzięki pierwszoosobowej narracji z łatwością wchodzimy w psychikę kurtyzany. To najpełniejszy i najlepszy opis kobiety, jaki do tej pory spotkałam w fantastyce.

tekst: Agnieszka Kawula

11 twarzy kata

„Małodobry"
Antologia
Wyd. Fabryka Słów
480 stron | listopad 2004

„Małodobry" to antologia tematyczna, poświęcona postaci-ikonie, której cień towarzyszył nam przez wieki. Oto mistrz małodobry. Kat. W jedenastu odsłonach.

Pierwszej z nich dokonuje Maja Kossakowska. Stanowczo najlepszy w tym opowiadaniu jest wyjątkowy klimat, a także i perspektywa, z jakiej autorka postanowiła ukazać tę, było nie było, mało zaszczytną profesję. Tymczasem u Kossakowskiej kat jest osobą szczególną i otoczoną szacunkiem. Egzekucja to misterium. Przynosi ukojenie, chroni żywych i pomaga umarłym, jest gwarantem spokoju po obu stronach granicy.

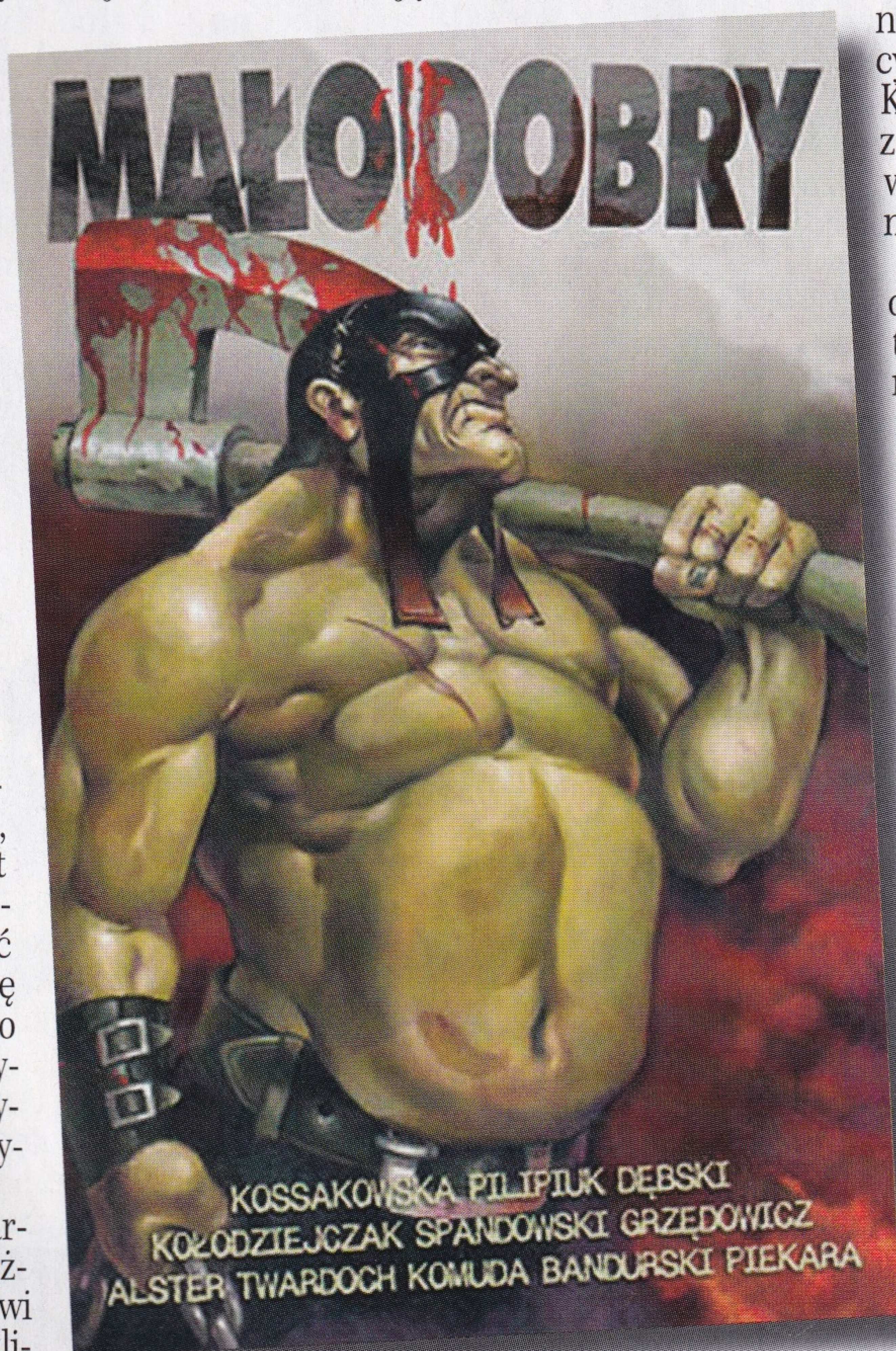
Autor drugiego tekstu – Andrzej Pilipiuk – mnie nie zaskoczył. Groza wiejąca z nauczycielskiej katedry. Ten motyw, ta koncepcja pojawia się u Pilipiuka nie po raz pierwszy, ale miejmy nadzieję, że ostatni, bo w opowiadaniu nawet przewrotność zakończenia zdaje się wpisywać w schemat. Pilipiuk dał się poznać czytelnikom jako pisarz fantastycznie pomysłowy, teraz zaś nabrał zwyczaju wracania do wykorzystanych pomysłów.

Zarzutu podążania utartymi koleinami nie można postawić Eugeniuszowi Dębskiemu. „Dzień Rozliczenia" to świetnie napisana opowieść o tym, jak łatwo przychodzi nam osądzanie i wymierzanie kary sobie nawzajem.

W piątym opowiadaniu – Tomasza Kołodziejczaka – niektórzy delikwenci mają przykry zwyczaj wracać do świata żywych, nawet po udanej dekapitacji. Jak silny związek powstaje wtedy między ofiarą a katem? Niestety, fabuła momentami zwalnia za bardzo, by utrzymać czytelników w napięciu.

Tekst Huberta Spandowskiego – „Męska sprawa" – jest opowiadaniem z gatunku tych, które z czytelnika pytanego o treść wydobywają pełne niezdecydowania „yyy...". Opowiadanie jest po prostu nijakie.

„Loisetta" – opowieść Grzędowicza – to ponura historia mistrza Dourville'a i Loisetty, dzikiej, niepohamowanej i wiecznie głodnej. W tym opowiadaniu wszystko jest niezwyczajne: i kat, i jego ofiara, a nawet narzędzie. Oto nadeszła Rewolucja, rozpoczyna się wiek oświecenia. Mimo powszechnej wiary w moc rozumu, nikt nie może zaprzeczyć, że mistrz Dourville nie jest zwyczajnym katem, choć pracę swoją wykonuje tak jak i jego konfratrzy. Jednak ma dar, wyjątkową umiejętność, która pozwala mu dostrzec winę w oczach skazańców. Co zobaczy w oczach kolejnego szlachcica, czekające-



go na spotkanie z ostrzem gilotyny? Niezwykły dar. Koszmar terroru, krwi i strachu. W każdym zdaniu dreszcz grozy. Opowiadanie Grzędowicza na najwyższym poziomie.

Szczepan Twardoch ruszył tą samą ścieżką, co Grzędowicz. W obu opowiadaniach grzmią echa Rewolucji, słychać świst trójkątnego ostrza gilotyny. Jednak cały tekst można właściwie streścić w jednym zdaniu: rewolucjoniści nawet głowy nie potrafią porządnie ściąć. Nie wiem, czy owe dwa teksty, tak podobne a jednak tak różne od siebie, powinny w ogóle znaleźć się w jednej antologii. Przy Grzędowiczu Twardoch przepada z kretesem.

Kolejny tekst, „Panikat", opowiada o sierocińcu, troskliwej pani dyrektor i grupie potencjalnych, przyszłych groźnych przestępców. Kat i ofiara. Tylko trzeba ustalić, kto jest kim, kto zasłużył na sprawiedliwą karę i jaka kara będzie właściwie sprawiedliwa?

W następnym opowiadaniu powrócił sam kapitan Blood. Nie nazywa się, co prawda, Blood, a Rackham, ale krwawy przydomek pasowałby do niego jak najbardziej. Piraci Komudy nie są w żadnym razie szlachetnymi rycerzami, niesłusznie skazanymi na wygnanie, a mimo to wiernymi swej ojczyźnie.

O nie, piraci Komudy to łotry najgorszego rodzaju, morderc, złodzieje i okrutnicy. Jacek Komuda bezwzględnie mnie zachwycił i stwierdzam, że wolę Komudę pirata od Komudy szlachcica.

Mateusz Bandurski jest ostatnim debiutantem w antologii. W niemal wymarłym miasteczku, wśród pyłu i kurzu, rozgrywa się historia skazańca i kata. Jeśli karą za zbrodnie jest śmierć, czy ci, którzy ją wymierzają i o niej decydują, sami nie stają się mordercami? Tytułowy bohater opowiadania, szeryf, szuka odpowiedzi na to pytanie. Tekst niewątpliwie wysokiej próby.

Antologię zamyka opowiadanie Jacka Piekary. Bohaterem „Kości i zwłok" jest oczywiście stary, dobry znajomy czytelników – Mordimer Madderdin. Pokorny sługa. Jak zawsze nieustający w swym dążeniu do poznania prawdy, tym razem rozwiązuje zagadkę zwłok znikających z wiejskiego cmentarza. Lecz katem nie jest tu bynajmniej inkwizytor, a oprawca przysłany przez jego przeciwników. Oprawca noszący znamienny przydomek Wesołego Kata.

„Małodobry" jako całość prezentuje się nawet lepiej niż „Demony", dlatego też niecierpliwie czekam na kolejną tematyczną antologię z Fabryki Słów, którą będzie poświęcony II wojnie światowej zbiór „Deszcze niespokojne".

tekst: Dominika Repeczko

Dla kogo: Dla każdego, ze szczególnym uwzględnieniem wielbicieli fantastyki. Kilka perełek i dla tych, co lubią opowieści z dreszczykiem.
Dlaczego kupić: Bo na konwencie można zebrać autografy autorów.

Tylko gra

„Gamedec. Granica..."
Marcin Przybyłek
Wyd. SuperNOVA
351 stron | cena 29,00 zł

Sieć obejmuje swym zasięgiem niemal cały świat, łączy bogatych i biednych, zdolnych i nieudaczników. Dzięki Deep Past World gracz trafi do epoki jurajskiej. W Dream Space będzie podróżował w kosmosie, trudniąc się handlem bądź korsarstwem. W Goodabads sprawdzi się w brutalnym sporcie przyszłości, a jeśli zapragnie miłości, odwiedzi Rajską Plażę zasiedloną seksownymi enpeckami (czyli postaciami wykreowanymi przez komputer).

Marzenia? Nie... to rzeczywistość, z jaką na co dzień musi zmagać się główny bohater zbiorku opowiadań „Gamedec. Granica rzeczywistości". Torkil Aymore jest detektywem, który pomaga graczom wydostać się z tarapatów. Rozwiązuje za nich co trudniejsze zagadki, pomaga przetrwać w nielegalnych światach pełnych zboczeńców i niebezpiecznych zwierząt. Odkrywa też błędy software'u i tropi ludzi ukrytych pod wirtualnymi powłokami.

Światy gier komputerowych to wciąż w polskiej literaturze rzadkość. Rodzimi autorzy traktują elektroniczną rozrywkę po macoszemu, tak jak jeszcze trzydzieści lat temu traktowano fantasy. Tym bardziej cieszy fakt, że nietypowy kryminał Marcina Przybyłka czyta się z zapartym tchem. Poszczególne opowiadania – napisane w pierwszej osobie – stawiają konkretne problemy, wciągają czytającego i potrafią go zaskoczyć. Niejako przy okazji czytelnik dowiaduje się coraz więcej o bohaterze i zaczyna go lubić.

Szkoda tylko, że autor (z wykształcenia lekarz), nie potrafi poskromić swych nazewniczych chuci. Jego realium (świat rzeczywisty) przypomina bardziej jakiś paskudny lek niż powszechnie znany „real". Nie sądzę też, by jakaś firma nazwała grę Twisted & Perverted – to mało marketingowe...

Dla kogo: Dla miłośników gier komputerowych i kryminałów. Także dla osób zmęczonych schematami w literaturze science-fiction.
Dlaczego kupić: Bo niezłych powieści o grach komputerowych w Polsce w ogóle nie ma. To znaczy są. Sztuk: jeden. „Gamedec. Granica rzeczywistości".

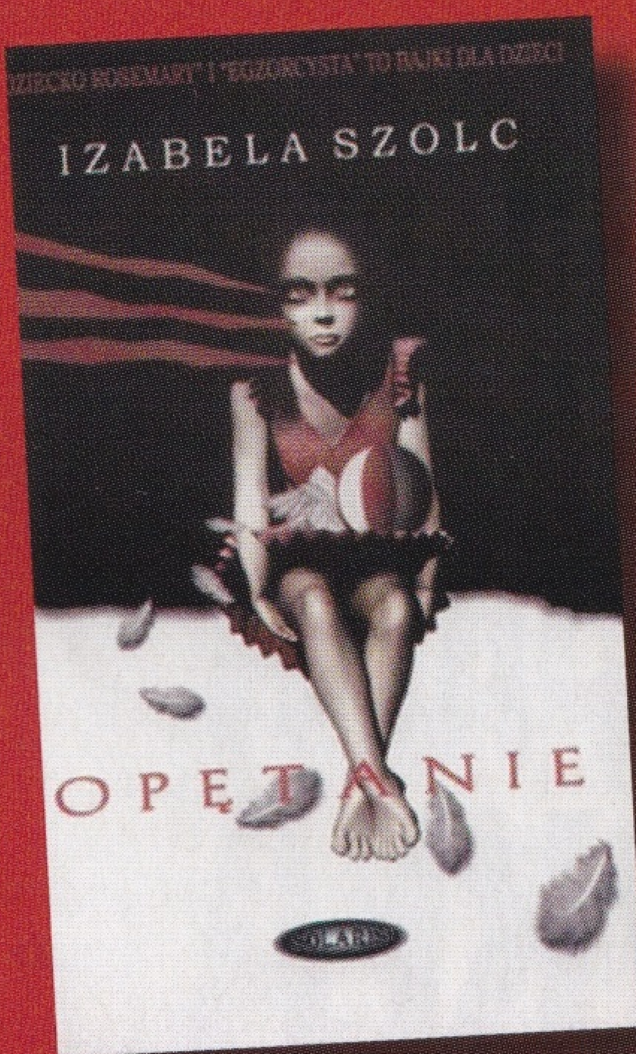
tekst: Michał Zacharzewski

Tej pani już nie obsługujemy!

„Opętanie"
Izabela Szolc
Wyd. Solaris
200 stron | cena 23,90 zł

Anno domini 1979 rodzi się Antychryst – jest dziewczynką. To jedyne zdanie warte uwagi w „Opętaniu" Izabeli Szolc. Główna bohaterka, Carol, nosi w sobie Zło. Początkowo poznajemy ją jako ładną dziewczynkę mieszkającą w Nowym Yorku, z pozoru zwyczajną, jednak w jej głowie wiją się, niczym skupisko jadowitych węży, czarne myśli. Dorastając, przygotowuje się do swej roli, zaś wsparcie znajduje u towarzysza zabaw, Daniela, który, nie inaczej, tylko zakochuje się w Antychryście.

Fabuła, mimo że rozłożona na zaledwie dwustu stronach, męczy, a początkowe zainteresowanie zamienia się w znudzenie już po czterdziestu kartkach. Akcja przenosi się z miejsca na miejsce i wrzuca czytelnika co rusz w historię innej postaci. Chronologia zdarzeń też zawodzi, raz rzecz dzieje się tu i teraz, innym razem obserwujemy wydarzenia sprzed dwudziestu lat. Szolc uwielbia katować fragmentaryczną narracją, co potwierdzają także jej poprzednie książki. W „Opętaniu" zabrakło mi pogłębienia psychologicznego bohaterów. Chłodny styl sprawia, że nie sposób polubić żadnej z postaci, o Carol nie wspominając. Powieść nie zionie odorem siarki, a groza nie porywa czytelnika w objęcia. Tak naprawdę nie ma tu nic poza kiczem oraz literacką miernotą, a lekturze towarzyszy rozdrażnienie spowodowane ciągłym chaosem.



„Opętanie" najprędzej nazwałabym scenariuszem albo pomysłem na sztukę teatralną (i w pierwszym, i w drugim wypadku byłyby to zresztą zamierzenia kiepskie). Szolc ma tendencję do pisania rwanych scen, wyrzuca z siebie słowa, które nie stanowią ani płynnej, ani ciekawej narracji. Opisy przypominają momentami didaskalia dramatu i dalekie są od plastyczności: „Idąc, widzi po lewej stronie park, oddzielony od jej części chodnika trzypasmową ulicą. Po prawej – opuszczoną wytwórnię filmową; dalej kościół". Książka pretendująca do miana horroru powinna tętnić żywym językiem, a nie charakteryzować się ubóstwem słów. Mam również wątpliwości co do celowości umieszczenia niektórych scen. Na przykład autorka nieumiejętnie wykorzystała prawdziwe encykliki papieskie traktujące o Szatanie czy opisy przypadków opętania. Ot, tak, wepchnęła tu i tam zbędny tekst, sztucznie zwiększając objętość. Nie potrafiłam doszukać się uzasadnienia ani głębi strony 89, którą to autorka zapisała wordowskimi „uśmieszkami", a w prawym dolnym rogu umieściła liczbę 666. „Opętaniu" nie brak kilku dobrych momentów, ale w magmie miernoty tracą świeżość i wartość. Nie wiem, czy warto było porywać się na horror, kiedy nie ma się ku temu żadnych zdolności oraz predyspozycji.

Po powieści Izabeli Szolc nie obiecywałam sobie wiele i chyba nikt, kto czytał inne książki tej autorki – jak „Jehannette" czy „Lęk wysokości" – nie będzie oczekiwał parady rodem z Rio de Janeiro w karnawale. „Opętanie" ideę wyjściową miało słuszną: stworzyć porządny polski horror i pokazać, że „Egzorcysta" czy „Dziecko Rosemary" „to bajki dla dzieci" (tak głosi reklama na okładce). Jak się okazało, nie każdy pisać może i nie każdy pisać powinien. Przynajmniej wy możecie wykazać się talentem oszczędzania pieniędzy i nie kupić tej bardzo złej książki!

Dla kogo: Dla desperatów, którzy uwielbiają się torturować koszmarem złej prozy, oraz dla naiwnych, których zwabią chwytliwe hasła na okładce.
Dlaczego nie kupić: Bo za 24 zł można kupić na przykład: 24 puste płyty CD, pół litra wódki, jeden numer Fantsay albo bilet do kina z „pukanymi ziarnami". A „Opętanie" nie dostarcza żadnej rozrywki.

tekst: Agnieszka Kawula

Sprawiedliwy łotr i ogień wiary

„Miecz Aniołów"
Jacek Piekara
Wyd. Fabryka Słów
446 stron | grudzień 2004

Mordimer Madderdin, licencjonowany inkwizytor Jego Ekscelencji biskupa Hez-Hezronu, powrócił ku uciesze wielbicieli jego przygód. To już trzeci, po „Słudze Bożym" i „Młocie na czarownice", tom o zmaganiach z siłami zła, tropieniu herezji, a także prywatnych śledztwach świeckiej natury.

Wizja świata opiera się na prostym, lecz niebanalnym pomyśle – Chrystus zszedł z krzyża i z mieczem w ręku pokarał swych oprawców. Tak głosi podstawowy dogmat owego alternatywnego Chrześcijaństwa. Akcja toczy się 1500 lat później w Europie. Nie wiemy, jak w międzyczasie potoczyły się losy świata, bowiem obserwujemy go oczami inkwizytora, który rzadko zastanawia się nad kwestiami natury historycznej (ale muszę przyznać, że szczególnie rozczuliły mnie nazwy – kościół Matki Boskiej Bezlitosnej i katedra Chrystusa Mściciela).



W omawianym zbiorze obraz ponurej, a zarazem barwnej rzeczywistości został wzbogacony o nowe szczegóły. Interesująca jest choćby sprawa instytucji Świętego Officjum oraz jej rywalizacji z klerem. Czytelnicy otrzymują trop do tajemnic związanych z czarnoksięstwem, demonami, dogmatami wiary i z samym Bogiem. Najbardziej zajadle tępiona herezja głosi, iż tak naprawdę Chrystus umarł na krzyżu, a w Jego ciało wniknął Szatan, by omamić ludzkość. I to właśnie Szatan w ciele Jezusa „wraz z Apostołami wyrżnął pół Jerozolimy", zakładając potem państwo rządzone przez religijnych fanatyków. Fascynują także sekrety klasztoru Amszilas (można wręcz zadać pytanie, czy na pewno służący mu mnisi są ludźmi) oraz tajnego Wewnętrznego Kręgu Inkwizytorów. Na sam koniec zaś stykamy się z największą tajemnicą, która sprawia, że nawet wiara i pewność siebie głównego bohatera mogą runąć w gruzy.

Osoba Mordimera Madderdina ewoluowała. To człowiek posiadający autentyczne powołanie, pragnący pomóc grzesznikom i przysporzyć chwały Panu. Często pełni rolę prywatnego detektywa – w końcu żyć z czegoś trzeba, a powaga jego urzędu rozwiązuje języki. Cechuje go pokrętna hipokryzja, coś w rodzaju „średniowiecznej schizofrenii", właściwej ludziom żyjącym w kulturze teocentrycznej. Lubi mówić o sobie „pokorny, uniżony sługa", choć wiemy, że budzi strach, co zresztą sprawia mu nielichą przyjemność. Taką samą satysfakcję sprawia mu zwierzęcy lęk wywołany u bliźnich przez czarny uniform ze srebrnym krzyżem o połamanych ramionach. Uwielbia złoto, dobre trunki i wizyty w burdelach. Nie możemy go jednak jednoznacznie potępić, gdyż ma niezwykle rozbudowane poczucie sprawiedliwości i uważa, że ważniejszy od litery prawa jest duch prawa. Ponadto wszyscy znają go jako „przyjaciela przyjaciół", odpłacającego przysługą za przysługę. Inną zaletą bohatera jest sposób, w jaki opisuje on rzeczywistość – lekki, cięty, ze swadą. Autor uczynił z Mordimera posiadacza cynicznego poczucia humoru, które sprawia, że czytelnikom raczej spodoba się towarzystwo bohatera i przejdą jak burza przez książkę.

„Miecz Aniołów" to porywające czytadło. Jedna z książek, która potencjalnie zawiera materiał na teologiczne i filozoficzne rozważania, jednak Piekara zdecydował inaczej i stworzył stricte rozrywkową opowieść. Za zdecydowaną wadę uważam jedynie kwestię męczących powtórzeń, nieustanne przypominanie o tym i owym w każdym opowiadaniu.

Dla kogo: Dla miłośników dobrej rozrywki. Z książką mogą zapoznać się również osoby nie znające poprzednich tomów.
Dlaczego kupić: Bohater budzi zainteresowanie, zaś opowieści o nim charakteryzuje wartka akcja, niezły warsztat i dowcipne dialogi. Utwory posiadają ciekawą fabułę (rozbrajają zwłaszcza motywy Jasia i Małgosi, aluzje do osoby i twórczości Williama Szekspira oraz hollywoodzko potraktowana schizofrenia), choć czasami zbyt łatwo przejrzeć intrygę.

tekst: Joanna Kulakowska

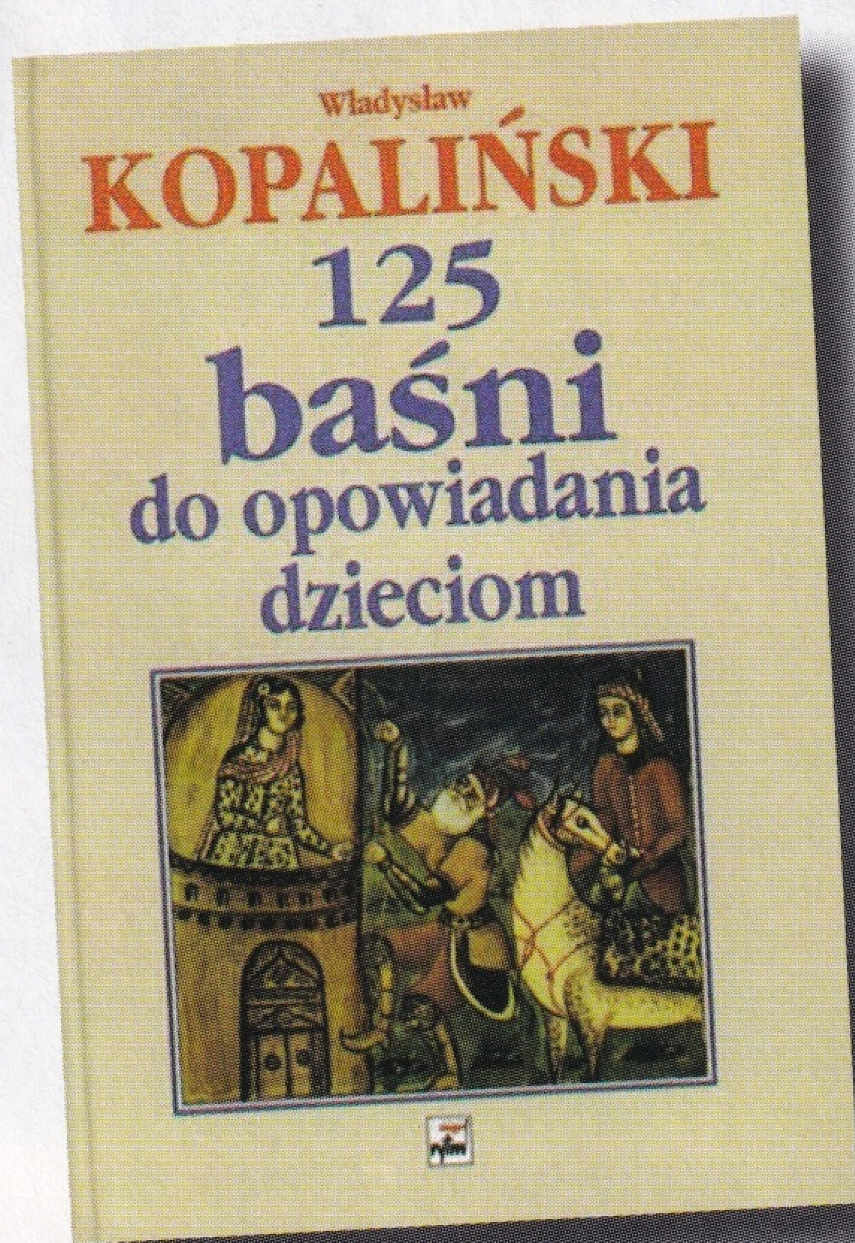
Ściąga z bajkami

„125 baśni do opowiadania dzieciom"
Władysław Kopaliński
Wydawnictwo Rytm
366 strony | jesień 2004

Władysław Kopaliński to człowiek-instytucja. Wybitny znawca historii, kultury oraz języka, erudyta piszący pięknym, a jednocześnie jasnym i zrozumiałym stylem. Autor tak monumentalnych dzieł jak „Słownik mitów i tradycji kultury", „Słownik symboli" czy „Podręczny słownik wyrazów obcych". Dlatego na jego ostatnią książkę rzuciłem się niczym młode kormoraniątko na przynoszoną do gniazda rybę. I niestety zawiodłem się srodze! Czym bowiem jest „125 baśni..."? Zbiorem bajek pochodzących z różnych stron świata, ale bajek potraktowanych skrótowo, pobieżnie, „na chybcika" (zresztą podzielcie sobie liczbę 366 stron przez 125, a sami zobaczycie ile miejsca przypada na jedną historię). W dodatku zostały one ułożone w kolejności alfabetycznej, co powoduje iż czytelnik trafia z Polski do Persji, z Japonii do Francji, z Chin do Indii, niczym jakiś pijany i nie całkiem przytomny pilot naddźwiękowca. Nastroju w tym żadnego, a sens mniej więcej taki, jak wymieszanie w kuble wszystkich dostępnych w domu alkoholi i podanie tej mikstury gościom.

W zbiorze znajdziemy wiele słynnych bajek, takich jak Calineczka, Tomcio Paluch, Śnieżka, Pan Twardowski, Jaś i Małgosia, Janosik, Dziewczynka z zapałkami itp. Niestety wszystkie one zostały zapisane w wersji, mało powiedzieć okrojonej, ale po prostu drastycznie wykastrowanej. I dzięki temu zabiegowi straciły niemal cały swój urok. Autor pisze, iż przyświecała mu myśl, aby jego zbiór służył „opowiadaniu własnymi słowami z własnej pamięci, słownictwem i stylem znanym dziecku z codziennych kontaktów z opowiadającym. Oczywiście po przeczytaniu sobie po cichu tekstu baśni". I jeżeli tę książkę potraktujemy jako swego rodzaju „bryk" czy ściągę dla rodziców, to rzeczywiście może ona spełnić funkcję użytecznego przypominacza. Jednak czy dzieciom bombardowanym zewsząd sformułowaniami potocznego języka oraz nowomową jest potrzebne, aby rycerz wołał do księżniczki: „Hej, laska, jaki ty dzisiaj masz trendy luk!" (to oczywiście przykład wymyślony, ale dlaczego rodzice nie mieliby właśnie tak opowiadać?). Potoczność (żeby nie powiedzieć prymitywizm) języka i sprowadzenie mowy do komiksowych „bach" i „buch" dzieci znajdą na kanałach Cartoon Network lub Fox Kids. Do tego ani rodzice, ani Kopaliński nie są im potrzebni. Czy więc tak wybitny znawca kultury jak Władysław Kopaliński nie powinien raczej pokazać rodzicom, jak opowiadać bajki PIĘKNIE? Nie językiem potocznym, ale językiem magicznym. Tym zarezerwowanym dla półmroku sypialni, gdzie na granicy cienia zbierają się wróżki, rycerze oraz piękne księżniczki...

Bajka i baśń zawsze były dla mnie opowieściami pochodzącymi z Tamtego Świata – świata magii, czarodziejów, gadających zwierzaków, bohaterów... Próbę opowiadania ich językiem potocznym uważam za z gruntu chybioną i wręcz sprowadzającą godne sacrum do nędznego profanum. Muszę przyznać, że całkowicie dobiła mnie historia ucznia czarnoksiężnika, który przemienił się w demodulator do telewizora, a że telewizory miały zostać wyznalezione dopiero tysiąc lat później, więc czarnoksiężnik nie mógł go odnaleźć. Ha, ha! Boki można zrywać ze śmiechu, prawda?



Dla kogo: Dla rodziców, którzy nie pamiętają już bajek i baśni z własnego dzieciństwa, a chcieliby je opowiadać dziecku. Nie jest to w żadnym wypadku książka dla dzieci!
Dlaczego kupić: Niestety jest to „bryk" i w wielu miejscach autor poświęcił walory literackie historyjek na rzecz ich zwięzłości oraz szybkiego przedstawienia fabuły. Ale w rodzicielskim arsenale tego typu książka może okazać się pożyteczną bronią.

tekst: Jacek Piekara

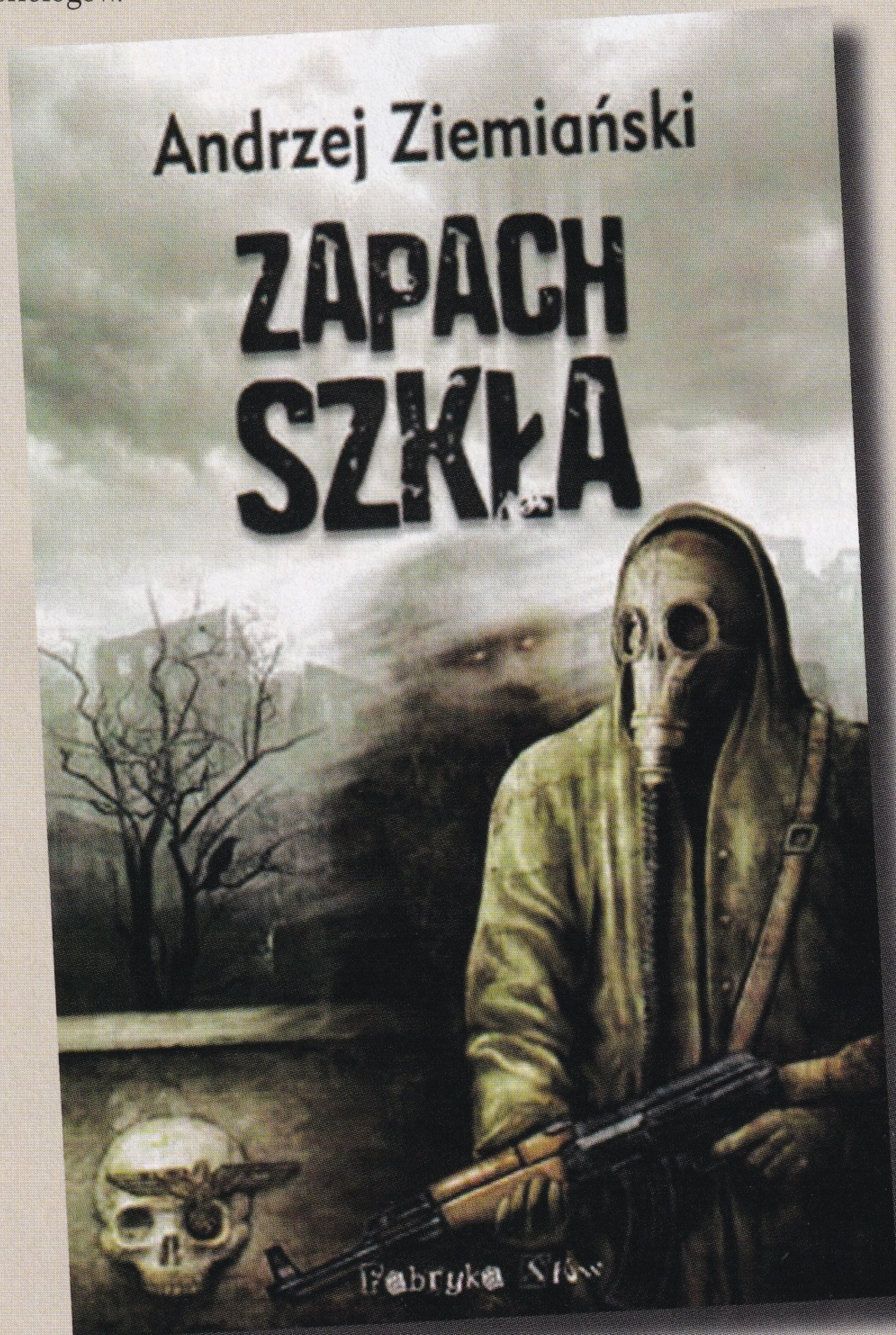
Wrocław poddaje się ostatni...

„Zapach szkła"
Andrzej Ziemiański
Wyd. Fabryka Słów
488 stron | wrzesień 2004

Takie zdanie Andrzej Ziemiański powtarza nader często. Autor, zakochany we własnym mieście, znający je dość dobrze, potrafi wyciągnąć wszystko to, co Wrocław ma do zaoferowania. Pewnie dlatego większość jego opowiadań jest osadzonych w Festung Breslau, i tak się przytrafiło, że są to najlepsze opowiadania pisarza. Oto w zbiorze „Zapach szkła" mamy i tytułowy utwór, i „Bombę Heinsenberga", i „Legendę", i „Autobahn nach Poznań", i „Waniliowe plantacje Wrocławia" – w sumie osiem pozycji nagradzanych gdzie się da i jak się da. I dobrze, że nagradzanych. To jest ten rodzaj pisarstwa, który bardzo sobie cenię. Dobrze skonstruowane historie, opowiedziane niezłym językiem, świetne pomysły. Ach, cudownie się czyta „starego" Ziemiańskiego, gdzie narracja (jeszcze ta sprzed „Achai") pozbawiona jest wulgaryzmów, bohaterowie nie klną „jak szlag", gdzie nie ma niepotrzebnych dłużyzn w dialogach i patetycznych monologów.

„Opowiadania wrocławskie" to swoisty konglomerat miejskich legend (jak na przykład ta o bunkrach pod Wrocławiem), przeżyć autora i jego dużej wyobraźni. Każdy z powołanych do istnienia bohaterów jest po części samym pisarzem. I tak się tworzy dobrą literaturę: nie da się ulepić przekonującej postaci, jeśli nie przyda jej się cech ludzkich. A kogo znamy lepiej niż samych siebie? W tym aspekcie Ziemiański zawsze wygra: opowiada o kimś, kogo widzi codziennie w lustrze, o czymś, co mija w trakcie codziennych spacerów: o budynkach i ulicach rodzinnego miasta. A gdy dołoży się jeszcze smakowity kąsek w postaci fantastycznego pomysłu – to sukces murowany. I tak się dzieje: od lat pisarz wygrywa w rankingach popularności.

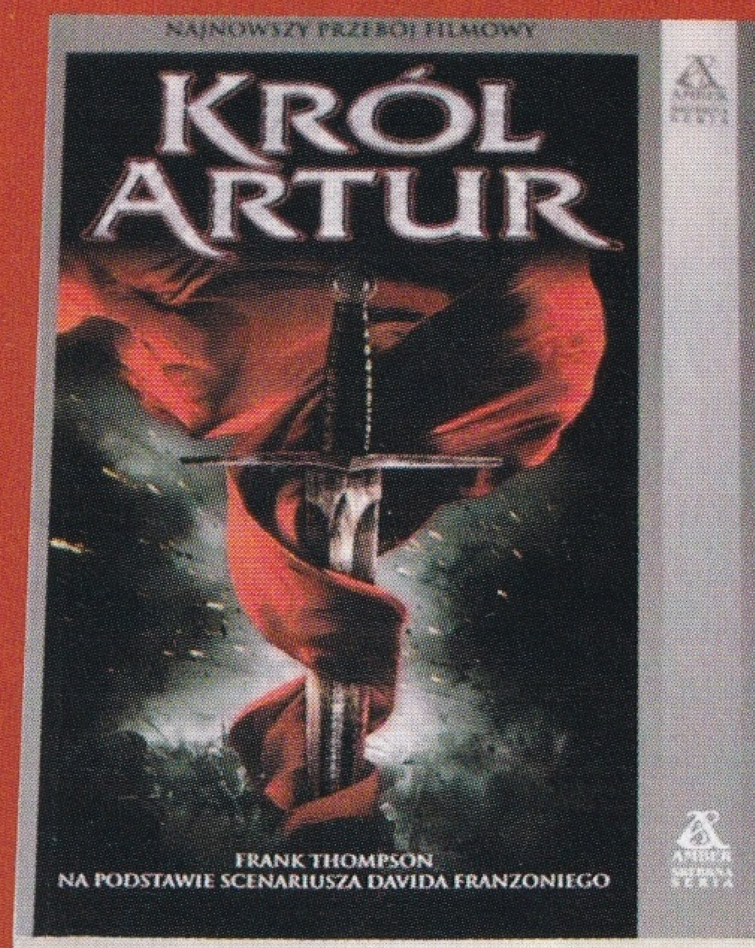
Wrocław oczami Ziemiańskiego to albo miasto sprzed wielu lat, albo przyszłościowe, albo zupełnie teraźniejsze, jednak widoczne przez zasłonę – trochę magiczne, trochę nierealne. W tym miejscu spotykają się bohaterowie: Gusiew, Hofman, Wiśniowiecki, Wasilewski i Wagner – mocni faceci z charakterem. Ich towarzyszkami są piękne i inteligentne kobiety, wszak to one po-



Uciekaj, kto żyw!

„Król Artur"
Frank Thompson
Wydawnictwo Amber
190 stron | zima 2004

Płonący dom, w nim uwięziona kobieta, do której szat zbliżają się płomienie... Co robi w tym momencie człowiek chcący ją ratować? No jakżeby! Biegnie do najbliższego kurhanu, aby wyciągnąć z niego miecz, przywlec go do pogorzeliska, po czym bezradnie rozpłakać się nad popiołami. Tak właśnie zaczyna się opowieść o Arturze, będąca tak samo sensowna jak postępowanie jej głównego bohatera. „Król Artur" jest czymś, co Anglosasi nazywają „novelisation", a co oznacza stworzenia literackiego dzieła na podstawie filmu lub filmowego scenariusza. Forma ta nie jest w Polsce szczególnie rozpoznawalna, choć z tego typu książkami mieliśmy już do czynienia (np. literacka adaptacja „Pamięci absolutnej" lub niektórych odcinków „Z archiwum X" czy „Buffy"). Zarówno film, jak i książka oferują nam stek historycznych bzdur. Oczywiście dla człowieka śledzącego wyczyny hollywoodzkich magików nie jest to nic nowego ani zaskakującego. Chociaż uczynienie z rycerzy króla Artura dzikusów z okołoczarnomorskich stepów, z Merlina wodza Piktów, a z Ginewry piktyjskiej księżniczki może nawet u człowieka twardego, wytrzymałego i o nerwach jak stal (wypisz wymaluj – niżej podpisany) wzbudzić lekką arytmię serca. Podobnie jak zaopatrzenie saskich wojów w wynalezione wieleset lat później kusze. W tej opowieści nie ma Pani z Jeziora, magii, świętego Graala, Excalibura (znaczy sama nazwa została, ale nic poza nią), tragicznego trójkąta Artur-Lancelot-Ginewra. Nie ma złej Morgany ani zdradzieckiego Mordreda. Nie ma wielkich namiętności, tragedii, zbrodni, pożarów pożądania i krzywd nie do wybaczenia, które się jednak w końcu wybacza... Nie ma nic, do czego przyzwyczailiśmy się i co pokochały pokolenia od średniowiecza po dzień dzisiejszy. Została tępa młócka za pomocą różnych morderczych przyrządów, przerywana ociekającymi patosem dialogami, tak sztucznymi jak szczęka pradziadziusia i tak



wzruszającymi jak opalenizna Andrzeja Leppera.

Cała powieść jest pełna nieprawdopodobnych z punktu widzenia realizmu scen batalistycznych, nieprzekonujących zachowań bohaterów, a w dodatku okraszona różnego rodzaju „cudami", takimi jak to, że osoba mająca wyłamane na torturach palce już dzień później staje się mistrzem łuku, ładującym we wrogów strzały w tempie karabinu maszynowego. Trenując jeszcze w szkole koszykówkę, miałem okazję kilka razy zaznać wątpliwej przyjemności lekkiego wybicia palca. I zaręczam wam, że nie myślałem wtedy o niczym innym jak użalanie się nad sobą! A tu chodzi przecież o wszystkie palce. Boże mój, głupota ludzka nie zna granic... Poza wszystkim, książka jest po prostu nieudolnie napisana. Językiem ubogim i pretensjonalnym, a autor nie potrafi oddać ani dynamiki scen, ani wiarygodnie przekazać uczuć bohaterów. Podobnie jak w filmie, jest tu tylko jedna wyrazista i godna zapamiętania postać – wódz Saksonów Cedric.

Dla kogo: Dla masochistów, dla ludzi lubiących pławić się w bezsensownym patosie oraz dla tych, którzy chcą sobie obrzydzić piękny mit arturiański.

Dlaczego nie kupować: Nie wiem, co jest gorsze – film czy powstała na jego podstawie powieść. Obie pozycje są bzdurą historyczną, w dodatku stworzoną ręką dyletantów. Trzymajcie się od tej książczyny jak najdalej!

tekst: Andrzej Zaremba

pychają samców do działania. I na koniec – duzi chłopcy muszą mieć swoje „zabawki" – w opowiadaniach autora aż się roi od broni – od małych, damskich pistolecików chowanych w torebkach, przez duże karabiny, aż do potężnych czołgów, samolotów i innego „tałatajstwa", którego nie jestem w stanie, przy swojej mizernej wiedzy, przedstawić. Nie mnie osądzać, czy mnogość fachowego nazewnictwa przyniosła szkodę czy pożytek opowiadaniom. Zdecydowanie wolałabym, żeby bohaterowie biegali sobie albo z pistoletem, albo z karabinem – nie widzę różnic między poszczególnymi typami broni i jej nazwami – wiadomo, kobieta... Czy to rak, czy makarow, czy glauberyt – jest jakaś różnica? Więcej, amunicja i jej kaliber też mi nie powie, jaką dziurkę się nią uczyni w człowieku (znam się tylko na jednym – kałachy mają trzydzieści nabojów w magazynku, nie trzydzieści dwa, jak pisał Ziemiański). Ale to tylko moja opinia, zdaję sobie sprawę, że dla zapalonych militarystów, podobnych autorowi – to sama esencja i miód!

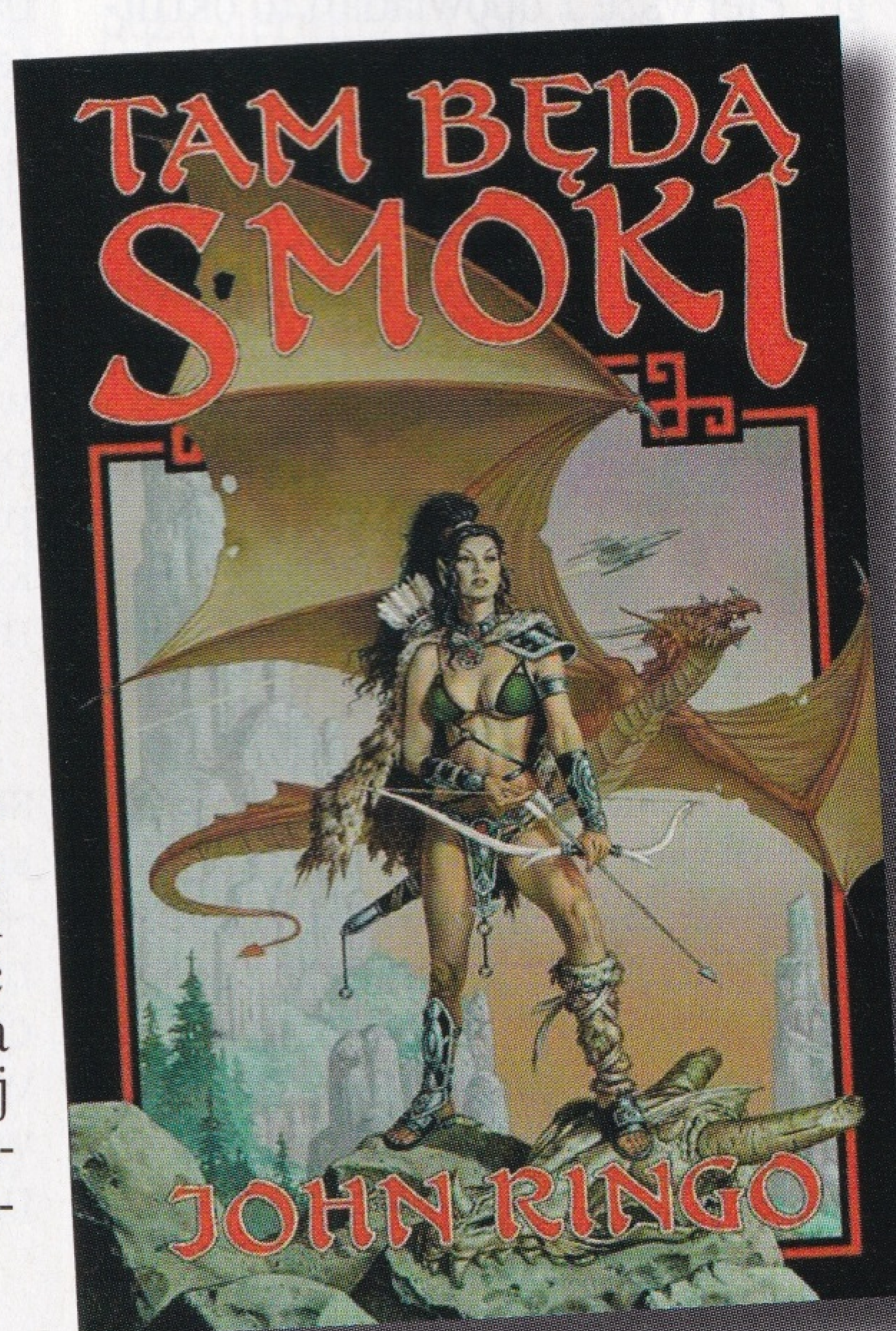
Dla kogo: Dla miłośników dobrej literatury. Dla ludzi zakochanych w broni i Wrocławiu.
Dlaczego kupić: Żeby mieć pięć najlepszych opowiadań Ziemiańskiego zebranych do kupy. W krótkich formach pisarz jest mistrzem.

tekst: Karolina Wiśniewska

Zakręcony świat

Tam będą smoki
John Ringo
Wydawnictwo ISA
cena 29,90 zł | luty 2005

Dzięki supertechnice marzenia stają się realne. Większość chorób wyeliminowano, czas życia wynosi 500 lat, a dzieci rozwijają się w replikatorach. Można dokonać teleportacji w dowolne miejsce oraz kształtować wygląd i strukturę genetyczną (z wyjątkiem upodobniania się do elfów i smoków uznanych za odrębne rasy). Dekadencka ludzkość wciąż poszukuje nowych doznań i rozrywek. Pewnego dnia sielanka się kończy. Wybucha wojna w łonie Rady dzierżącej klucze do energii planety. Rozpętał ją niejaki Paul wraz z gronem popleczników. Postanowił, że przywróci ludziom żywotność i chęć prokreacji. Ma dość dziwną receptę na sukces – zmusić wszystkich do pracy i narzucić „czystość genetyczną". Próba pokonania owej frakcji wymaga użycia całej dostępnej energii. W efekcie ludzie znów muszą fizycznie pracować, rodzić metodą naturalną, współdziałać dla bezpieczeństwa lub walczyć o dobra potrzebne do przetrwania. Fabuła, prócz „wątków edukacyjnych", zawiera opisy relacji w sielankowej i w zmienionej rzeczywistości. Autor umieszcza w książce ciekawe ekstrapolacje układów w „ogóle społeczeństwa" – płytkość stosunków pomiędzy przyjaciółmi, małżonkami, rodzicami



a dziećmi itd. Wszystkimi rządzi pęd ku zaspokojeniu zachcianek, strach przed nudą, a zarazem staranne unikanie tego, co kłopotliwe. Po katastrofie uwydatniają się tłumione cechy: skłonność do przemocy, żądza władzy, lecz także wytrwałość, poświęcenie i odwaga.

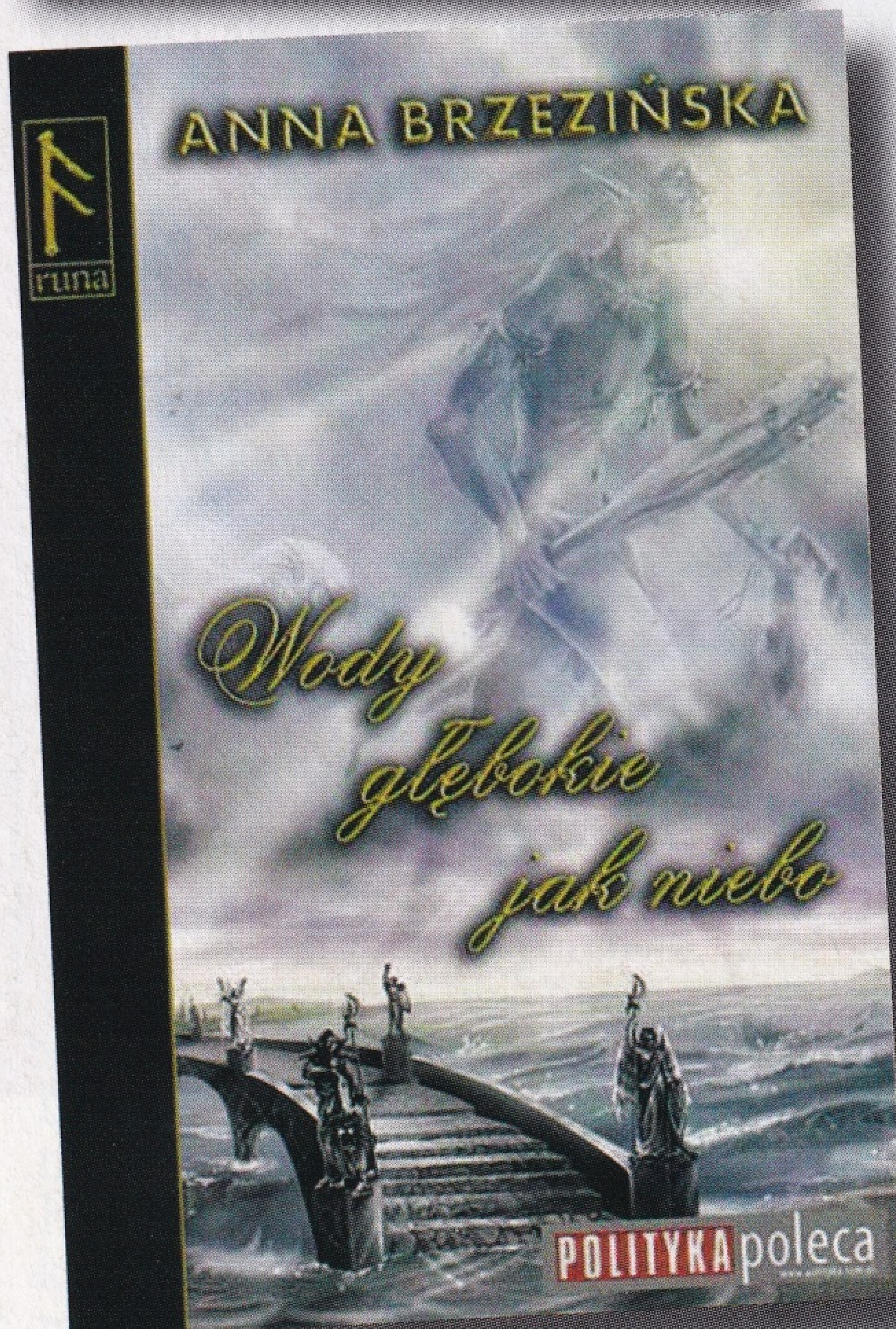
Niestety, trudno nie zwrócić uwagi na fakt, że choć Ringo interesująco pokazał procesy dojrzewania i dostosowywania się do nowych warunków, to przecenił nieco siły psychiczne dekadentów. Ponadto prezentuje dyskusyjne poglądy na temat instynktu macierzyńskiego i innych biologicznych kwestii. Znakomicie jednak przedstawił problem szalonych planów faszysty, które pomimo swej absurdalności zdobywają poklask.

Dla kogo: Dla miłośników „zakręconych" pomysłów i oszałamiających rozmachem światów.
Dlaczego kupić: Autor lubi zaskakiwać, potrafi zainteresować pomysłami i nieszablonowymi postaciami. Odbiór psuje jednak niezbyt staranna korekta.

tekst: Joanna Kulakowska

Okrutny świat Półwyspu

„Wody głębokie jak niebo"
Anna Brzezińska
Wyd. Runa
cena 28,50 zł | kwiecień 2005



Brzezińska znana jest z utworów znakomicie oddających ducha warstwy szlacheckiej i mieszczańskiej XVI i XVII wieku, jak również średniowieczny klimat. Tym razem autorka zaoferowała zbiór opowieści rozgrywających się w świecie kojarzącym się z epoką renesansu. Wykreowana rzeczywistość czerpie z kultury Południa, ze wskazaniem na Włochy i Hiszpanię, o czym świadczą nazwy geograficzne, opisy krajobrazów, a także brak litości dla bohaterów. Historia możnowładców tamtego rejonu jak żadna inna obfituje w intrygi oraz zdrady. A pragmatyzm ukrywano pod płaszczykiem romantycznych legend.

Książka zawiera teksty już publikowane oraz zupełnie nowe. Choć każdy z nich opowiada odrębną historię, razem tworzą spójną całość. Pokazują świat książąt-magów Półwyspu, dworaków, prostych ludzi i świątobliwych mnichów. Odsłaniają też różne oblicza przemocy – od skrytej w subtelnych słowach, obyczajach i magicznej sztuce, po nagie ostrza wymierzone w pojedyncze osoby lub całe miasta.

Istota magii oraz stosunki międzyludzkie przepojone są okrucieństwem. Magowie przykuwają demony do materii, zmuszając je w ten sposób do służby. Nie mają litości dla poddanych, dla rodzin ani dla samych siebie. Czasem dają upust miłości, ale żądza władzy okazuje się potężniejsza, moc stanowi pułapkę – wciąż toczą ze sobą wojny i porywają się nawet na własne dzieci. Zarówno oni, jak i mnisi twierdzą, że natura kobiet jest ułomna, więc ich edukacja sprowadza nieszczęście. Dlatego też za opanowanie sztuki posługiwania się literami kobiety karane są śmiercią. W rzeczywistości mężczyźni obawiają się stracić nad nimi kontrolę, gdyż magia we krwi córek ma tę samą siłę. Kobiety nauczyły się korzystać z mocy demonów, nie niewoląc ich, co mężczyzn tym bardziej przeraża.

Wiara mieszkańców Półwyspu nie jest stricte judeochrześcijańska, choć nosi znamiona dawnych nauk Kościoła (choćby deprecjonowanie kobiet). Starcie magii z religią oraz „święta wojna" Islamu (Arimaspi) to wdzięczne tworzywo. Autorka ze znajomych elementów, czerpanych z mitów i baśni, utkała działającą na wyobraźnię wizję. Opowieści ułożone są chronologicznie, ukazując degenerujący upływ czasu – wypaczenie prawdy w kolejnych pokoleniach, upadek rodów, zwyrodnienie magicznej mocy. Dawni mistrzowie przechodzą do legendy, mnisi, niegdyś służący magom, głoszą doktrynę, jakoby sztuka ta była niezgodna z wolą Najwyższego. Pierwsze z opowiadań to okrutna baśń, im bliżej końca książki, tym bardziej nabierają realizmu, smutnego w swej wymowie.

tekst: Joanna Kułakowska

Dla kogo: Dla czytelników oczekujących czegoś więcej niż „wartka akcja i śmiałe dialogi".
Dlaczego kupić: To zbiór niezwykle nastrojowych, chwilami wyciskających łzy utworów mówiących, jak złudne są romantyczne mity o miłości, świętości i potędze, a zarazem, że wszystkie te rzeczy można czasem znaleźć w miejscach i osobach, po których się tego nie spodziewamy. Piękny język i fascynująca treść, ponadto książka została opatrzona ciekawymi ilustracjami. Słowem: uczta dla oczu i dla ducha.

Jeszcze Polska rządzi światem

„Krzyżacki poker" tom I
Dariusz Spychalski
Wyd. Fabryka Słów
cena 24,99 zł | luty 2005

W rzeczywistości odmalowanej w powieści Spychalskiego pewne wydarzenia w przeszłości potoczyły się inaczej. Muzułmanie opanowali kawał Europy – Hiszpania, Anglia, Irlandia są emiratami Zachodniego Kalifatu. Za to Rzeczpospolita Trojga Narodów obejmuje Koronę, Litwę oraz Ukrainę i posiada kolonię w Afryce, gdzie rezydują potomkowie uczestników wypraw krzyżowych. Terytorium Zakonu Krzyżackiego stanowi jej lenno. Częściowo upiekło się Prusom – nie zostali starci z powierzchni ziemi, tylko dzielnie knują przeciwko Krzyżakom, którzy z kolei pragną wyrwać się spod protekcji Rzeczypospolitej.



Akcja powieści toczy się w latach 50. XX wieku. Przedstawia się ona nader interesująco w porównaniu z tym okresem w autentycznej historii, zwłaszcza ze względu na obyczaje. Rozbroiła mnie wizja Irlandczyków w płóciennych tunikach i drewnianych sandałach (Arabowie sztucznie utrzymali chrześcijańską mniejszość niemal na poziomie średniowiecza) oraz kolorowych szlacheckich kontuszy Afrykanów. Ponieważ nie było wielkich wojen światowych, technologia rozwinęła się nieco wolniej, choć istnieją samochody, samoloty, karabiny, drapacze chmur (na przykład we Lwowie) i... zagrożenie bronią atomową. Największą rewolucją obyczajową stało się dopuszczenie robotników do sejmu, więc siłą rzeczy przetrwała większość sarmackich obyczajów, co daje dość komiczny efekt.

Autor zakroił fabułę na bardzo szeroką skalę. Skoncentrował się na kwestiach politycznych – spisku Krzyżaków, machinacjach rządowych, prowokacjach wojskowych i działaniach wywiadowczych – książka ma więc wielu różnych bohaterów, na krótko wysuwających się na plan pierwszy. Spychalski postarał się, aby świat był spójny, nie istniał w oderwaniu od własnej przeszłości – w newralgicznych punktach umieścił przypisy dotyczące wydarzeń i geografii. To duży plus. Wizja autora jest ciekawa, trudno jednak oprzeć się wrażeniu, że w utworze występują pewne luki i niedopatrzenia. Wiemy, że kraje, które normalnie skolonizowałyby Amerykę i Australię, nie zrobiły tego z powodu arabskiego jarzma – co się jednak stało z owymi kontynentami? Co z potęgą Dalekiego Wschodu? Nie została przecież utemperowana przez Anglików czy Amerykanów. Kolejna sprawa to brak Murzynów w Koronie. Szlachta uwielbiała „nowinki", a skoro jest kolonia w Afryce... Brakowało mi także kobiecych postaci. Na moment pojawiają się sekretarka i dość stereotypowa nauczycielka, więc jakaś emancypacja nastąpiła.

Dla kogo: Dla czytelników zainteresowanych alternatywnymi wizjami historii, militariami i grą wywiadów.
Dlaczego kupić: Pomimo drobnych braków, opowieść wciąga i zapewnia dobrą rozrywkę – czytelnik szczerze chce się dowiedzieć, jak potoczą się dalej wątki zapoczątkowane w niniejszym tomie. Książka stanowi solidny debiut, poza tym zawsze miło poczytać o potężnej Rzeczypospolitej, przed którą drżą inne kraje, zamiast o kolejnej polskiej martyrologii.

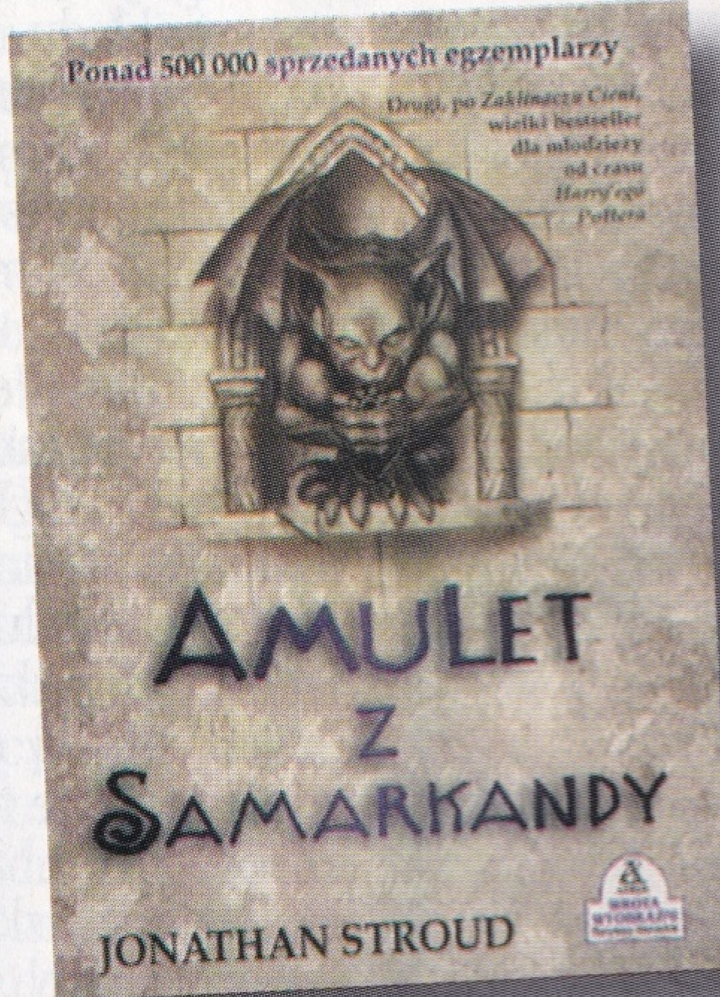
tekst: Joanna Kułakowska

Magia trochę nieskuteczna

„Amulet z Samarkandy"
Jonathan Stroud
Wyd. Amber
359 stron | zima 2004

Nakładem wydawnictwa Amber ukazała się kolejna pozycja z serii „Rarytasy literackie dla młodych czytelników". Mowa o dziele Jonathana Strouda „Amulet z Samarkandy", które to tomiszcze ma być pierwszą częścią „Trylogii o Bartimeusie". Z okładki krzyczą napisy głoszące, iż sprzedano już grubo ponad 500 000 egzemplarzy, że jest to „drugi, po „Zaklinaczu Cieni", wielki bestseller dla młodzieży od czasu Harry-'ego Pottera, i o tym, jak to niejaka Diana Wynne Jones sika po nogach z niecierpliwości i w podnieceniu oczekuje kolejnych tomów arcydzieła. Wyświechtane powiedzonko głosi, że „reklama dźwignią handlu", tak więc nie radzę liczyć na to, iż wasza wrażliwość literacka zostanie w szczególnie miły sposób połechtana przez ową opowieść, gdyż można się bardzo zawieść.

Historia opowiadana przez Strouda toczy się w alternatywnej rzeczywistości, gdzie Londyn jest pępkiem świata, Anglicy toczy zażartą wojnę z Czechami i Włochami, dżiny przez swoje separatystyczne wystąpienia stanowią nielada utrapienie, a władzę nad światem sprawują magowie. Ci, którzy mieli nieszczęście urodzić się i pozostać członkami stanu pozamagicznego, czyli „plebsu", i nie zostali przyjęci przez żadnego z magów na nauki, muszą niestety borykać się z problemami, jakie niesie za sobą szara rzeczywistość. Nie dla nich wysokie stołki w ministerstwach ani dobrze płatne i ciepłe urzędnicze posadki. Nic więc dziwnego, że „plebs" stworzył swego rodzaju „ruch oporu" i przeciwstawia się uciskowi metodami, które są bardzo popularne wśród członków organizacji typu ETA, IRA czy Młodzież Wszechpolska. Nieszczęśnikom złapanym przez magiczną policję (budzącą niepokojące skojarzenia z krzyżówką SWAT i ZOMO) przyjdzie stać się ozdobą londyńskiej Tower, która od ponad 150 lat stanowi magiczne więzienia, i z której to blanków zwisają szklane graniastosłupy ze szczątkami zdrajców.



Nathaniel, bohater książki Strouda, na przekór dickensowskim schematom, urodził się w czepku i został uczniem maga. Jak na młodego czarodzieja – bohatera poczytnych i wysokonakładowych powieści dla dzieci i młodzieży – przystało, we wczesnym dzieciństwie i na progu swej magicznej edukacji doznał wielu porażek i upokorzeń ze strony starszych kolegów po fachu. W tych oto warunkach z „Nathaniela-Nieudacznika i Mazgaja" przeistacza się w „Nathaniela-Nieustraszonego Pogromcę Dżinów i Magów Polityków". By załatwić porachunki z dawnymi prześladowcami, przywywa doświadczonego w bojach dżina Bartimeusa i nakazuje mu, by skradł tajemniczy oraz potężny amulet. Ani chłopiec, ani dżin nie zdają sobie sprawy z mocy owego artefaktu, który to przysporzy im wielu zmartwień i kłopotów.

Powieść Jonathana Strouda nie porywa, nie gwarantuje zarwanych nocy i lektury z wypiekami na twarzy, nie zaskakuje świeżością, gdyż bohaterskich młodocianych magów importowanych z Wysp Brytyjskich ci u nas dostatek. Pomysł sam w sobie dobry, gdyż tak skonstruowana książka to przyjemna powtórka z systematyki duchów i stworzeń magicznych, a jej bohaterowie bywają tak puści, zadufani w sobie i bezmyślni, że aż sympatyczni. Kłopotliwym, lecz całkiem ciekawym zabiegiem literackim wprowadzonym przez autora jest dwojaki sposób prowadzenia narracji: raz wydarzenia opowiada nam dżin Bartimeus (nie szczędzący przy tym sarkastycznych uwag pod adresem swojego nowego pana i często wybielający własne grzeszki), innym razem trzecioosobowy, anonimowy narrator opisujący przeszłość Nathaniela. Historia ta nie jest więc chronologicznie ułożona, co może utrudniać jej odbiór osobom mającym tendencję do częstego ziewania bądź przysypiania w trakcie lektury.

tekst: Izabela Tadra

Dla kogo: Dla cierpliwych. Dla niepoprawnych marzycieli i tych, co śnią o zgłębianiu tajników magii (dobre remedium – powinno im się odechcieć). Jako lektura do poduchy dla upiornego młodszego rodzeństwa – jeśli nie zajmie go choć na chwilę, jest szansa, że obdarzy chociaż nocnymi koszmarkami.
Dlaczego kupić: Może dlatego, że to sympatyczna powieść . Szczególnie polecam ją osobom często korzystającym z komunikacji miejskiej – nie obciąży zbytnio bagażu, a może posłużyć jako poduszka lub zasłona przeciwko natrętnym współpasażerom.

Pilipiuk dobry na wszystko...

2586 kroków
Andrzej Pilipiuk
Wyd. Fabryka Słów
512 stron | kwiecień 2005

Do nowej książki Andrzeja Pilipiuka zabierałem się jak pies do ostu, bo oto spotkałem się z opinią, iż autor zebrał w tym zbiorze liczne stare „śmieciuchowe" opowiadania i pragnie je sprzedać, bazując na popularności zyskanej dzięki Jakubowi Wędrowyczowi. Od razu zapewniam was, drodzy czytelnicy, że w opinii tej nie ma ziarna prawdy. Teksty zamieszczone w zbiorze „2586 kroków" może nie są pierwszej świeżości, ale za to czyta się je znakomicie i niżej podpisany spędził dzięki nim dwa bardzo przyjemne wieczory.

W zbiorze zamieszczono 14 opowiadań i są to teksty zróżnicowane pod każdym niemal względem, czy to weźmiemy pod uwagę fabułę, czy postaci bohaterów, czy przedstawiany świat, czy styl narracji. Oczywiście, można również znaleźć pewne cechy wspólne. Dwa opowiadania traktują o walce lekarzy z przerażającą epidemią, a bohaterami aż pięciu tekstów są nasi sąsiedzi zza wschodniej granicy. W zaprezentowanym zbiorze Pilipiuk pokazał, że porusza się niezwykle sprawnie po kruchym, literackim lodzie. Refleksyjne, ciepłe i nastrojowe opowiadanie „Samolot do dalekiego kraju" (mój zdecydowany faworyt w tym zbiorze!) sąsiaduje z sensacyjnymi „Strefą" oraz „Szambem", alternatywno-futurystyczna „Atomowa ruletka" broni się równie dobrze, jak nostalgiczne „Wieczorne dzwony" i „2586 kroków". Poza tym Pilipiuk ukazuje interesującą, własną wizję tak kontrowersyjnej postaci, jak mnich Rasputin (zdecydowanie odcinając się od „czarnej legendy" świętego starca), na tle sowieckiej rzeczywistości przedstawia kontakt z pozaziemską cywilizacją, a także bawi nas obrazem alternatywnego świata, w którym cywilizacja została zdominowana przez wampiry. Autorowi zarzuciłbym tylko jedno: ma wyraźny kłopot z dobieraniem interesujących tytułów, gdyż na czternaście zaledwie trzy, może cztery uznałbym za wykraczające poza siermiężną sztampę.



W książce znajdziemy również teksty słabsze. „Parszywe czasy", „W moim bloku straszy" czy „Bardzo obcy kapitał" to tematy na krótki, niezbyt śmieszny żarcik, a nie na całe opowiadanie. Z kolei „Wiedźma Monika" razi nieprzekonującym przedstawieniem postaci i abstrakcyjną psychologicznie puentą. Jednak trzeba wyraźnie powiedzieć: niemal żaden autor na świecie nie jest w stanie zaprezentować kilkunastu mocno zróżnicowanych tekstów tak napisanych, by usatysfakcjonowały każdego. Zawsze taki jeden z drugim recenzent z Bożej łaski znajdzie sobie powód, by się do czegoś przyczepić! I jeżeli na czternaście tekstów dziesięć jest dobrych lub znakomitych, to twierdzę, że cały zbiór zasługuje na uznanie.

tekst: Jacek Piekara

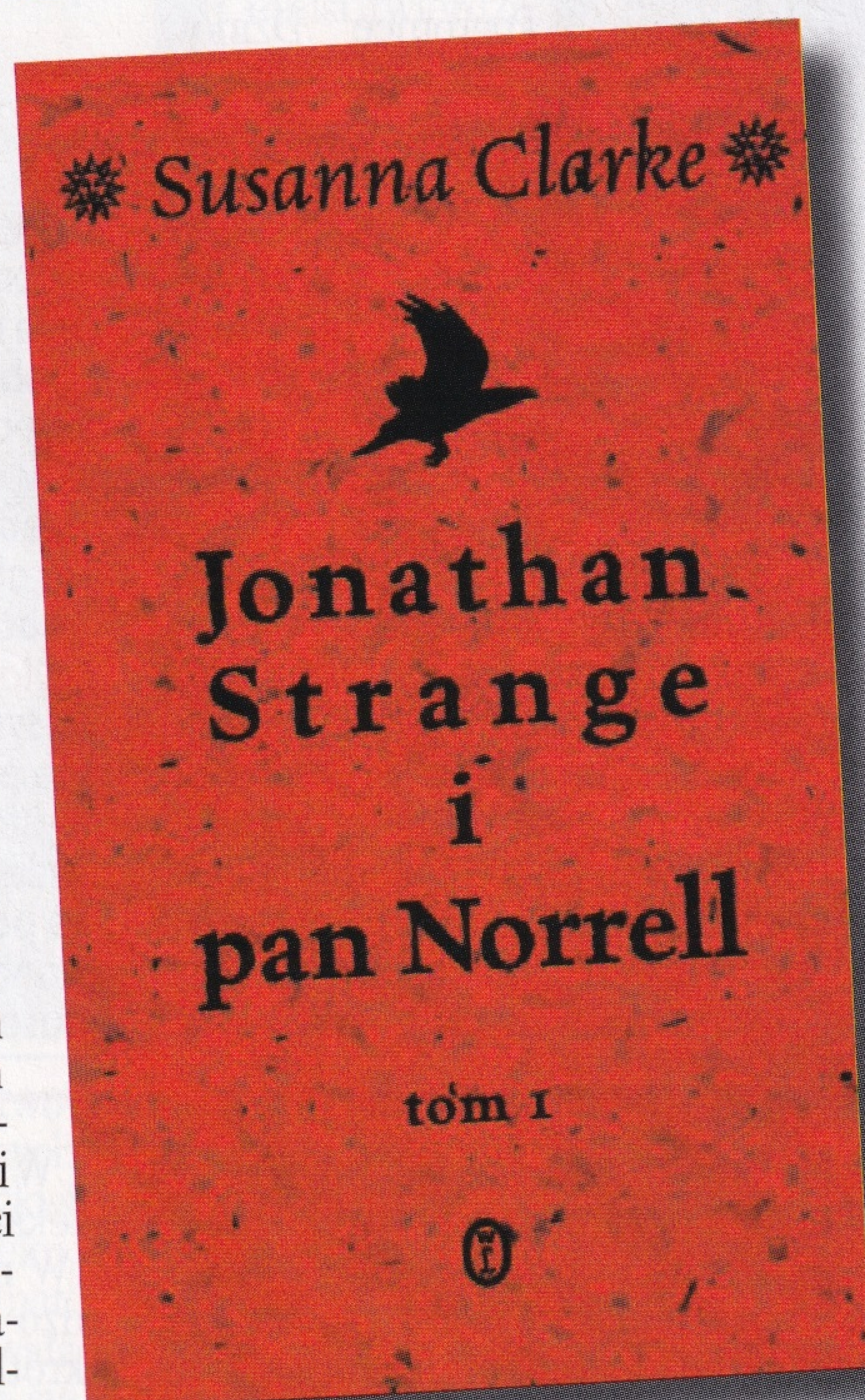
Dla kogo: Dla czytelników nie trawiących Jakuba Wędrowycza oraz wampirzyc, których losy opisywał dotychczas Pilipiuk. W „2586 krokach" nie ma o nich nawet słowa!
Dlaczego kupić: Gdyż opowiadania zamieszczone w tym zbiorze są bardzo interesującą lekturą, a Pilipiuk pisze z pomysłem oraz pasją.

Zamiast zasmarkańców

„Jonathan Strange i pan Norrell"
Susanna Clarke
Wydawnicto Literackie
296 str. tom I, 451 str. – II, 446 str. – III | wiosna 2005

Jeszcze zimą ubiegłego roku w księgarniach pojawił się pierwszy tom trylogii autorstwa Susanny Clarcke pt. „Jonathan Strange i pan Norrell". Okładka zgrzebna, oszczędna, gustowna, bez złoceń i dziwacznych malunków rodem z kreskówek świetnie odzwierciedla zawartość. Zarówno tom pierwszy, jak i pozostałe, które ukazały się w bardzo krótkim czasie, napisane są ładnym, eleganckim językiem. Prawdziwa gratka nie tylko dla fanów fantasy, ale także dla miłośników starej, dobrej, angielskiej literatury w stylu Karola Dickensa czy Jane Austen.

Z przyjemnością więc ogłaszam, że magia nie umarła. Co więcej, nie jest już zdominowana przez bandę rozwrzeszczanych dzieciaków w przybrudzonych i przydużych szatach, będących parodią magów z prawdziwego zdarzenia, ale przez zacnych Brytyjczyków ze szlachetnych i wysokich rodów. Tyle, że sztuka magiczna od wielu lat stoi w martwym punkcie, a adepci uprawiają ją czysto teoretycznie, gdyż samo czarowanie uważają za rzecz niegodną dżentelmena. Tak więc zamiast machać różdżką, owi panowie zbierają się co jakiś czas przy herbatce i rozważają dzieła znanych autorytetów. Aż wreszcie pojawia się mag-praktyk i burzy porządek, jaki wypracowali sobie przez wiele pokoleń angielscy czarodzieje. W ramach podstępnego zakładu pozbawia ich prawa do uprawiania magii, wykupuje wszystkie „fachowe" księgi znajdujące się na wyspach i staje się monopolistą. Pomimo niegodziwości tego występku tytułowy pan Norrell zyskuje sławę oraz uznanie rządu, stając się postacią znaną i podziwianą w całej Anglii. W tym czasie dementuje prastare legendy o Królu Kruków, niweluje rolę elfów w tworzeniu brytyjskiej magii, przywraca pewną młodą damę do świata żywych i zostaje nauczycielem niepokornego, lecz bardzo zdolnego mężczyzny nazwiskiem Strange. Gdyby tylko dostojny sir Norrell wiedział, ile zmartwień i kłopotów przysporzy mu ów uczeń...



Susanna Clarke serwuje czytelnikowi dużą dawkę alternatywnej historii Wielkiej Brytanii. Opowiada o tym, jak Anglicy dzięki sprytowi i inteligencji swych magów oraz waleczności żołnierzy pokonali złych Francuzów na czele z Napoleonem. Przywołuje legendy z zamierzchłych czasów i opowiada o światach istniejących poza naszym uniwersum. Książka została napisana z taką dokładnością i tak naszpikowano ją faktografią, iż czasem ciężko uwierzyć, że to tylko wymysł ludzkiej wyobraźni, a nie dokumentacja autentycznych zdarzeń.

Jakże miło przebrnąć przez trzy opasłe tomiszcza i nie ziewnąć. Niestety ci, którzy przyzwyczaili się do wartkiej jak himalajskie strumienie akcji i przerysowanych bohaterów, młócących mieczem/toporem/muskularnymi ramionami na lewo i prawo, będą musieli na czas lektury zaopatrzyć się w termos z kawą i zapałki do podpierania opadających powiek.

tekst: Izabela Tadra

Dla kogo: **Dla fanów historii i wojen napoleońskich. Dla estetów, miłośników słowa oraz starej, dobrej literatury z czasów wiktoriańskich. Dla nieakceptujących „kurew" i tym podobnych wzmacniaczy emocji. Dla przekornych, cierpliwych i lubiących wyzwania. Dla tych, których nie przerażą przypisy zajmujące połowę książki. Ambitna perełka.**
Dlaczego kupić: **Gdyż napisy umieszczone z tyłu okładki nie kłamią. Świetna alternatywa dla znudzonych kolejnymi klonami nieopierzonego czarodzieja i jego zasmarkanych koleżków. Zamiast tego mamy plejadę dostojnych, rozważnych i niekoniecznie nudnych dżentelmenów.**

Bajki nie tylko dla dorosłych

„Linia ognia"
Tomasz Pacyński
Wyd. Fabryka Słów
cena 27,99 zł | styczeń 2005

Wydany przez Fabrykę Słów zbiór „Linia ognia" zawiera osiem opowiadań, z czego trzy są już znane czytelnikom z publikacji w czasopismach fantastycznych. Z jednej strony historie te są stricte humorystyczne, skrzące się dowcipnym dialogiem i opisem. Z drugiej zaś, w treści głęboko przejmujące: wieczór wigilijny, nastrój więc powinien być radosny. A tu polskie blokowisko, ohydne, tandetne mieszkanie, mała dziewczynka, za ścianą pijany ojczym-pedofil. I jak wierzyć w bożonarodzeniowy cud? Ale cud się stanie. Do dziewczynki przychodzi Święty Mikołaj, przynosząc wielki pistolet. Nie po to jednak, by zaprowadzić porządek w świecie dziewczynki, gdyż lufę wymierza wprost między jej oczy. Jednak do akcji wkracza znienawidzony przez pamiętających czasy komuny, wyszydzany przez wielu Dziadek Mróz – jowialny mężczyzna w sile wieku, o ciepłych oczach, szpakowatej czupryni i ze wschodnim akcentem. Jak się okazało, żart stał się bardzo nośnym pomysłem i tak oto para bohaterów, Matylda oraz Mróz, pojawiła się w kolejnym opowiadaniu „Straty uboczne".

W dalszych opowiadaniach zbioru („Skarby pustyni", „Dobre Mzimu") na scenę wkraczają dwie nowe postaci: żołnierze misji pokojowej w Iraku, Borejko i Kwiatek. Dość popularny wątek publicystyczny, udział wojsk polskich w konflikcie bliskowschodnim, jest bliski pisarzowi.



Pacyński mówi, że im szybciej dziecko zobaczy, że nie można liczyć na interwencję sił nadprzyrodzonych, tym lepiej dla niego – nauczy się bronić i chronić samo. W pamięci Matyldy wciąż głęboko tkwi przekonanie, że prawdziwe życie to obmacujący „wujek", wódka na stole, Van Damme i Segal. Nie zaś bajki z happy endem, skrzaty i krasnale, wróżki lub księżniczki. Bardzo mocno zakamuflowany, ważny przekaz, kompletnie gorzki i cierpki, został paradoksalnie przedstawiony beztrosko, z humorem, nadspodziewanie lekko. I w tym tkwi talent Pacyńskiego – w umiejętnym wplataniu treści poważnych w osnowę literatury czysto rozrywkowej.

Wiara w postęp

„I"
Michał Orzechowski
Wyd. Nowy Świat
cena 24,00 zł | grudzień 2004

Księga Ksiąg – wybór najlepszych i najsmakowitszych kąsków z całej makulatury zaśmiecającej nasz świat. Od Szekspira, z sakramentalnym pytaniem „Być albo nie być", przez punkty różnych ustaw prawodawczych, do dogmatów religijnych i fragmentów rozpraw naukowych. Zasadniczo fajnie – uznać jedną taką pozycję za obowiązującą biblię. Pomysł ten zrealizował Michał Orzechowski – dziennikarz i podróżnik – w swoim książkowym debiucie zatytułowanym po prostu „I". Świat powieściowy, określony ścisłymi ramami nakazów, zakazów i tabu Księgi Ksiąg, to świat w dalekiej, niedookreślonej przyszłości, pozbawiony elektryczności, karmiący się glonowatą Papą, zacofany i mocno zhierarchizowany. Z treści można wywnioskować,



że dawno temu wydarzył się kataklizm, który doprowadził do usankcjonowania prawnego i religijnego zakazu używania „prundu". Łatwo sobie wyobrazić, jak prędko cofnie się w rozwoju cywilizacyjnym ludzkość. Na samym jej dole egzystują na skraju nędzy zwykli, szarzy mieszkańcy Miasta – stumilionowej aglomeracji. Wyżej stoją Psy – hordy bandytów działających na polecenie tłustych Handlarzy. Miasto przesiąknięte jest zepsuciem – Psy to mafia, wyrywająca ludziom (żywym i zdrowym) organy do przeszczepów. Handlarze organizują transporty narządów gdzieś wyżej i dalej. W takim miejscu przytrafiło się żyć głównemu bohaterowi powieści, policjantowi Orowi. Jego bliskiej znajomej wyłupiono oczy. Or, powodowany gniewem, stara się dotrzeć do zleceniodawcy. W tym celu musi odbyć podróż życia aż w skażone radioaktywnie Himalaje. Świat znany policjantowi nagle zostaje przewartościowany – ukazuje nam się zupełnie inny obraz cywilizacji – w tle widać zaawansowaną technologię, dowiadujemy się o kolonizacji sąsiednich planet, budowie kosmicznej windy oraz poznajemy „niebo" i bogów rządzących ludźmi w „dole". A wszystkie treści zawarte w spójnej, pojemnej, dobrze zbudowanej historii, opowiadanej ciut nastrojowo, ciut metaforycznie, a niekiedy schematycznie. Książka jednak zmusza do myślenia. Wspominana Księga Ksiąg przytaczana jest we fragmentach między wątkiem głównym.

Na słówko zasługuje szata graficzna powieści: ilustracje litewskiego artysty Linasa Domarackasa. Już sam rysunek na okładce niesie w sobie informację o zawartości książki. A drugie słówko pochwały należy się niecodziennemu rozwiązaniu układu stronic – na każdej z nich tekst otoczony jest jasnoszarym paspartu, składającym się ze szkiców Litwina.

tekst: Karolina Wiśniewska

Dla kogo: Dla tych, którzy lubią zderzenie świata fantastycznego z metaforą i filozofią, którzy zadają sobie pytania o sens egzystencji i zastanawiają się nad wpływem bogów na rodzaj ludzki.
Dlaczego kupić: Bo warto – dla treści i dla szaty graficznej, obu rzeczy zaskakująco mądrych i miłych dla oka.

Zapewne widoczna w książce miłość autora do karabinów i pistoletów, wielka ich mnogość we wszystkich opowiadaniach spowodowała, że grafik spróbował dorównać Pacyńskiemu. Niestety, tylko spróbował. Bo mu nie wyszło. Z okładki straszy Matylda z przerzuconymi przez ramię kulami typu szwedki. Dopiero po chwili widać, że jest to jakiś karabin. „Jakiś". Nie ma czegoś takiego w świecie rzeczywistym. Nie przepadam również za rysunkami wewnątrz. Nie znoszę tej prymitywnej komiksowej kreski. Zupełnie inaczej wyobrażałam sobie Matyldę. Także Dziadek Mróz z autorskiego opisu wydaje się być przystojnym mężczyzną – postawnym i zwalistym, nie krasnalem z harmoszką...

tekst: Karolina Wiśniewska

Dla kogo: Dla militarystów, amatorów bajek inaczej i przeciwników skrzatów, które szczają do mleka.
Dlaczego kupić: Bo to świetna, humorystyczna urban fantasy.

Ale wkoło jest wesoło!

„Gedeon i Wielki Almanach Magii i Czarów"
Katarzyna Miastkowska
Wyd. Jeden Świat
300 stron | styczeń 2005

Debiutancka powieść Katarzyny Miastkowskiej „Gedeon i Wielki Almanach Magii i Czarów" to prawdziwy rodzynek w cieście pełnym pysznego nadzienia. Autorka przez około 300 stron bawi czytelnika oryginalnymi bohaterami i ich zadziwiającymi perypetiami.

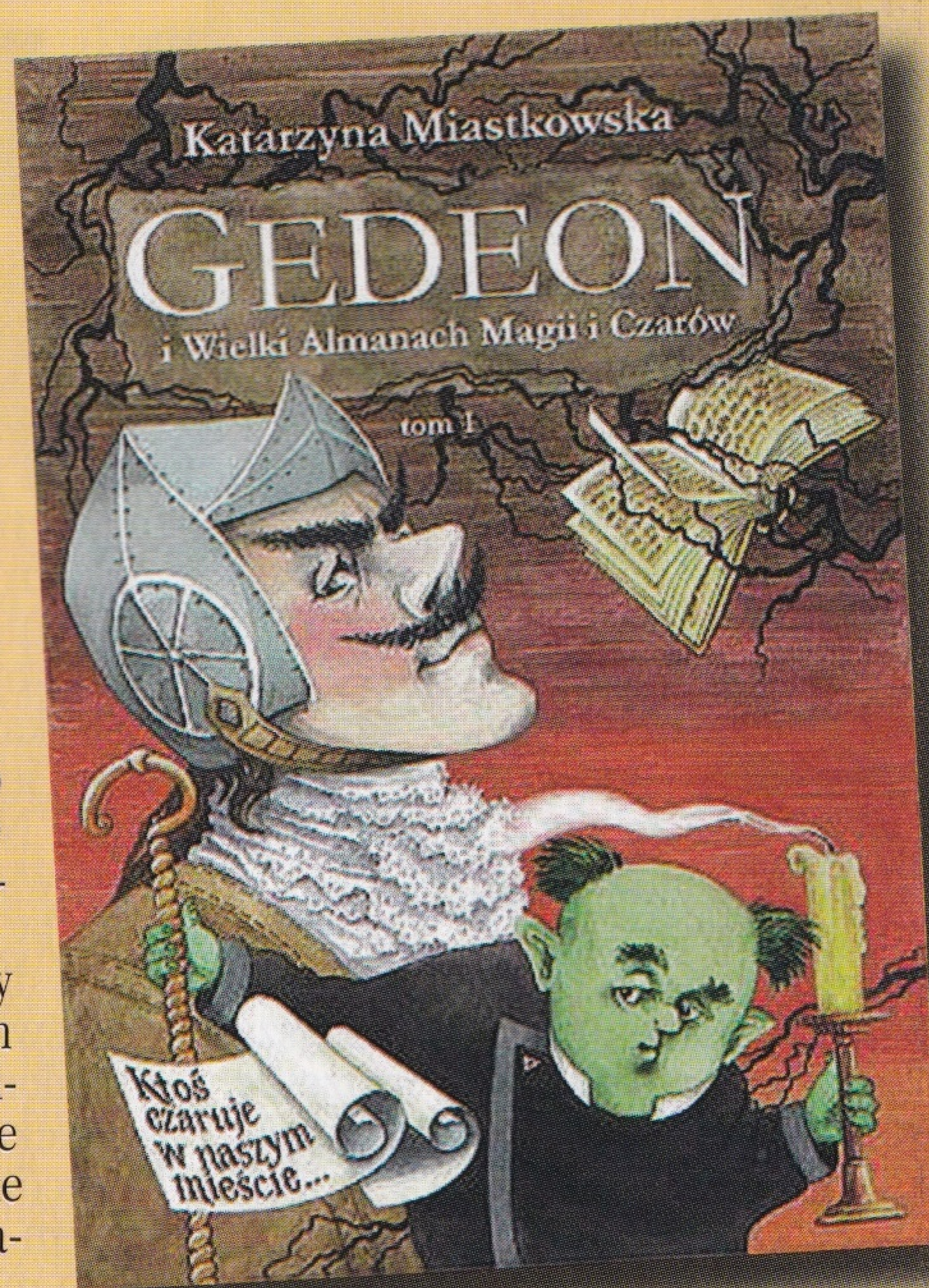
W Jutlandii Parlament lipucynów niebezpiecznie przypomina nasz... Tu absurdalne ustawy są na porządku dziennym: a to minister sportu wymyśli obowiązkowe ćwiczenia (dla niektórych długowiecznych parlamentarzystów kłopotliwym jest paradowanie w spodenkach przed Sejmem i nerwowe robienie przysiadów), a to minister rolnictwa walczy z nadprodukcją ziemniaków i usiłuje poprawić byt rolników (wystarczy tylko zjadać codziennie kilogram ziemniaków niezależnie czy się je lubi, czy też nie). Nic więc dziwnego, że Parlament całkowicie stracił szacunek społeczeństwa (brzmi znajomie, prawda?). Aby wyjść z kryzysu, posyłają Bohatera Narodowego, przewrażliwionego na punkcie swego wyglądu Gedeona, po Samopiszący się Kałamarz Wielkiego Czarnoksiężnika. Legenda głosi, że „słowo napisane przy jego użyciu wzbudza publiczny respekt". Bohater wraca z wyprawy, co prawda bez Kałamarza, za to w glorii i chwale, bogatszy o Wielki Almanach Magii i Czarów. Nieświadomy skarbu, Bohater sprzedaje Księgę na Targu, rozpętując tym samym niebezpieczną burzę. Kiedy dowiaduje się, jak wielki popełnił błąd, postanawia odkupić winy i udaje się do siedziby Wielkiego Czarnoksiężnika, ufając, że ten podpowie mu, jak rozwiązać problem.

Co się jeszcze wydarzy w miasteczku owładniętym przez magię potężnego Almanachu? Tajemnicę może poznamy w drugim tomie „Gedeon i Czarujące Czarownice z Turulum".

Z rozdziału na rozdział powieść przyspiesza i dostarcza coraz bardziej zaskakujących rozwiązań fabularnych. Miastkowska zamiast cokolwiek wyjaśniać, gmatwa i plącze nitki sprytnie uknutej komedii pomyłek. Drobne, z pozoru nic nie znaczące problemy urastają do rangi wielkich problemów i rzutują na losy bohaterów. Postaci zostają brutalnie wciągnięte w rwący nurt rzeki, jakim raczy nas debiutująca pisarka. Autorka zbudowała naprawdę ciekawą fabułę, ale co najważniejsze – bawi i wprawia w świetny nastrój. Podczas lektury nie sposób powstrzymać się od wybuchów radości. Całe szczęście, że byłam w domu, a nie w autobusie, bo wyglądałabym niczym trzęsącą się ze śmiechu atrakcja turystyczna.

Tak naprawdę każdy znajdzie tu coś dla siebie, jedni opis niesamowitych perypetii, inni świetny paszkwil, dzieci zaś fascynującą przygodę. Powieść wyśmiewa wiele naszych wad, jak chociażby kult wielkich bohaterów narodowych, których nie brakuje na kartach historii, czy bezradność władzy. Uroku dodaje oryginalna okładka projektu Jolanty Marcolli, która zachęca do czytania tak, że wszelkie hasła reklamowe są tu zbędne. „Gedeon i Wielki Almanach Magii i Czarów" broni się sam od początku po ostatnie zdanie. Katarzyna Miastkowska powinna czym prędzej napisać drugi tom, gdyż nie godzi się długo trzymać czytelników w niepewności i z dala od tylu atrakcji Jutlandii.

tekst: Agnieszka Kawula



Dla kogo: Dla tych, którym niestraszny śmiech.
Dlaczego kupić: Bo to świetna książka jest :).

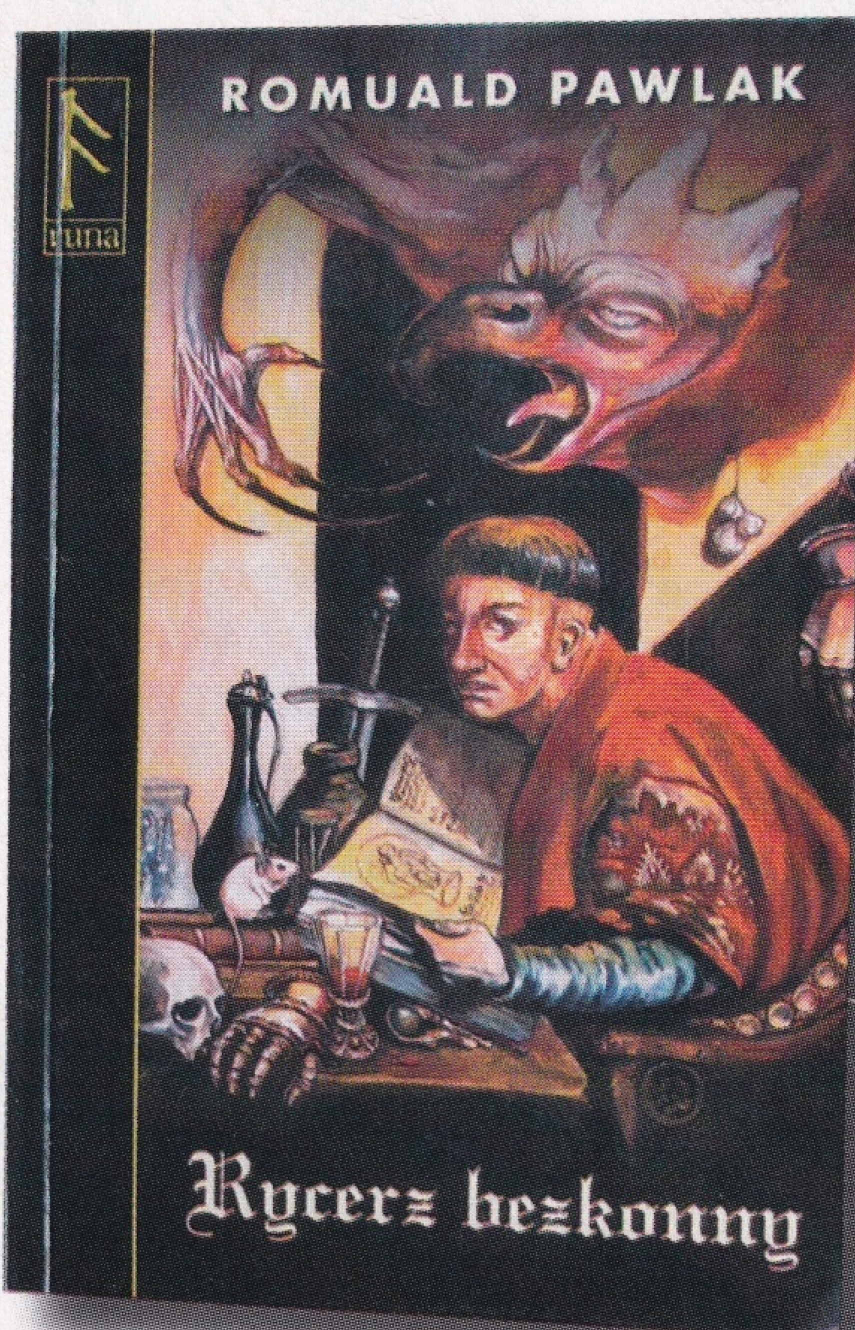
„Rycerz bezkonny" – tom I
Romuald Pawlak
Wyd. Runa
260 stron | cena 25,50 zł

Mag ponadczasowy

Miłośnicy fantastyki znają Romualda Pawlaka z licznych publikacji w prasie („Nowa Fantastyka", „Fenix", „Fantasy", „Magia i Miecz") oraz z powieści „Inne okręty". Teraz dostają do rąk pierwszy tom przygód Fillegana z Wake, zubożałego rycerza, który przemierza świat w poszukiwaniu szczęścia i fortuny.

Akcja powieści toczy się w średniowieczu, a w każdym razie w czasach, które tę epokę bardzo przypominają. Głównym bohaterem jest rycerz, który po stracie rumaka (padł z wycieńczenia) na piechotę przemierza Europę. Jest tak ubogi, że nie stać go na zakup nowego wierzchowca. Choć należy do szlachetnie urodzonych, nie może wrócić do rodzinnego majątku w Angli. Ten bowiem został za długi ojca przejęty przez kupca Ayermine'a, u którego wcześniej tatuś zaciągnął gigantyczny kredyt na hodowlę kawaleryjskich wielbłądów bojowych. Uparte bydlę wytresować się jednak nie dało, interes wziął w łeb, a Fillegan otrzymał w spadku po rodzicu jedynie „bezkresne niebo nad głową." Zarabia więc na życie w mało wyrafinowany sposób: zimą robi za ciecia w majątku znajomego wielmoży, w bardziej sprzyjających okolicznościach przyrody pasuje na rycerzy zmarłych kupców, kradnie, oszukuje i upija się po gospodach. Wierzy, że kiedyś los się odmieni i wróci do domu z pełną sakiewką.

Szczęście uśmiecha się do niego, gdy poznaje kupca Perdigana i wchodzi w posiadanie kufra pełnego magicznych ksiąg. Od tej pory staje się magiem, hodowcą mandragory, medykiem i cudotwórcą, a także postrachem czarownic i powszechnie szanowanym obywatelem. Sławy dostarczają mu nie tylko udane eksperymenty medyczno-magiczne, ale i występowanie w roli świeckiego Inkwizytora, który w sprytny sposób broni uciśnionych.



„Rycerz bezkonny" to zbiór opowiadań połączonych osobą głównego bohatera, który okazuje sie postacią ciekawą, wyraziście zarysowaną i złożoną. Mówi o sobie: „Jam jest Fillegan z Wake, mag ponadczasowy, artysta-wizjoner i kat na heretyków(...). Jakoż sybaryta i poliglota(...)." I to sformułowanie zdradza jeszcze jeden, bardzo ważny aspekt powieści. Humor. Opowiadania skrzą się od żartów słownych i sytuacyjnych, nawiązujących stylistyką do Monty Pythona i Pratchetta. Duch tego ostatniego unosi sie zresztą nad całym cyklem powodując, że „Rycerza bezkonnego" czyta sie szybko i z przyjemnością. Na uwagę zasługuje też język – lekki, dowcipny i oddający groteskową atmosferę zdarzeń, które przytrafiają się Filleganowi (np. pojedynek na milczenie z magistrem silentium Kuiperem).

Książkę można też interpretować jako powieść drogi, bowiem bohater wciąż przemieszcza się z jednego zakątka Europy w drugi. Najpierw bawi w okolicach Florencji, potem podąża do Prowansji i tam krąży od miasteczka do miasteczka, ale cel jego prawdziwej podróży dopiero nadejdzie, gdy wyruszy, by odzyskać rodowe włości. Na tę część przygód Fillegana z Wake przyjdzie poczekać, jak można się domyślać, będzie o nich mowa w kolejnych tomach „kronik w postaci eposu drogi albo poematu dygresyjno-aluzyjnego."

Powieść robi naprawdę dobre wrażenie. Bohater budzi sympatię i wywołuje uśmiech na twarzy, choć nie jest postacią kryształowo czystą i więcej w nim wad niż zalet. Podoba się też język oraz konstrukcja opowiadań, których krótka forma sprzyja rozwojowi dynamicznej akcji. Jedyny zarzut dotyczy postaci drugoplanowych. W pierwszym tomie „Kronik Fillegana" stanowią one jedynie tło dla głównego bohatera. Prawie w ogóle nie działają, jeśli uczestniczą w akcji, to gdzieś na marginesie, występując raczej tylko w roli biernych wykonawców woli rycerza. Jest jednak nadzieja, że w kolejnych tomach ich wątki także zostana poszerzone.

Dla kogo: Miłośnicy zabawnych opowieści w stylu Pratchetta i Monty Pythona znajdą tu coś dla siebie. Także dla tych, którzy chcą na stereotyp rycerza w zbroi spojrzeć z trochę innej strony.
Dlaczego kupić: Książka dostarcza rozrywki, jest dobrze napisana. Trochę za szybko się kończy, ale w przygotowaniu jest kolejny tom przygód rycerza bezkonnego.

tekst: Agnieszka Trzebska

Czarcie psoty

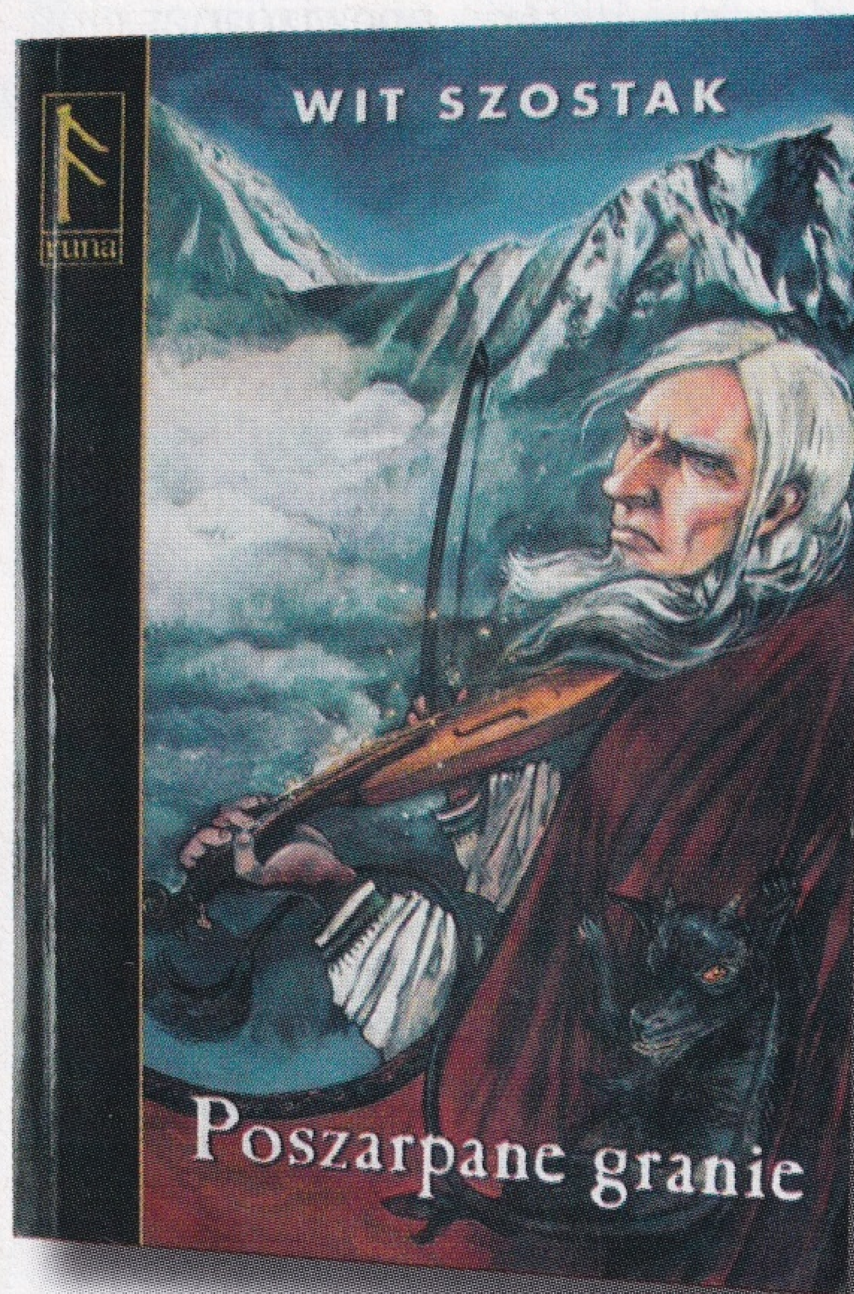
Poszarpane granie
Wit Szostak
Wyd. Runa
cena 27.50 zł

„Poszarpane granie" to opowieść rozgrywająca sie w tym samym miejscu i świecie co „Wichry Smoczogór", tylko kilka wieków wcześniej. Dla zrozumienia obu książek nie ma jednak konieczności poznania obydwu tomów. „Poszarpane granie" to dłuższa i poważniejsza historia, sprawiająca wrażenie dojrzalszej i lepiej zaplanowanej prozy.

Ciekawa jest budowa powieści, przypominająca konstrukcję szkatułkową jak u J. Potockiego w „Rękopisie znalezionym w Saragossie". Mamy kilka pięter opowieści, zawartych w sobie i z siebie wynikających. W tej książce snuta historia zostaje podniesiona do rangi najważniejszego medium, które pozwala zrozumieć rzeczywistość i jest nośnikiem funkcji pamięci. Pamięć zaś jest najważniejsza – dzięki niej wiemy, kim jesteśmy.

Również i ta książka Wita Szostaka opowiada o górach i jej mieszkańcach – pojawia się ciekawy język oraz stylizacja gwarowa. Narracja jest niespieszna, w powieści nie chodzi bowiem o to, by dojść do celu, ale by do niego dążyć. I by opowieścią dawać świadectwo następnym pokoleniom. Całość jawi się jako poetycka gawęda o historii rodu Koźliców, przypominająca klimatem „Sto lat samotności" i realizm magiczny Marqueza.

Głównego bohatera, górala Koredę, dopadł czart południk. Stało się to na łące, podczas drzemki – bies zawładnął duszą juhasa i zatruł ją nudą oraz gnuśnością. Odtąd wszystko mu zbrzydło do tego stopnia, że postanowił popełnić samobójstwo. Ale jak zaczął się zastanawiać, ile to wymaga zachodu, to odechciało mu się ruszyć. Koreda nie miał jednak najgorzej. W jego wiosce każdy miał już czarta na karku i często diabeł ten popychał spokojnych dotąd ludzi do waśni i bijatyk, a nawet morderstwa. Najgorsze nadeszło zaś zimą – podczas potężnej kurniawy mieszkańcy Jesionki zaczęli tracić pamięć. Nie było rady, musiał Koreda wyruszyć w drogę, by ratować osadę.



Koreda przypomina Odyseusza – wędrując spotyka ciekawych ludzi i odwiedza dziwne krainy (np. dolinę dziwożon). Bohater jest też postacią tragiczną, poświęca życie, by uratować Jesionkę. Można więc uznać, że „Poszarpane granie" to także opowieść o dojrzewaniu do wielkich czynów, o odwadze i poświęceniu.

Dla kogo: W tej filozoficznej opowieści każdy może znaleźć coś dla siebie. Jest tu wartka fabuła, humor, szlachetni ludzie i wzruszająca historia.
Dlaczego kupić: Świat górali ze Smoczogór warto poznać bliżej, bowiem dzieją się w nim rzeczy ważne i piękne.

tekst: Agnieszka Trzebska

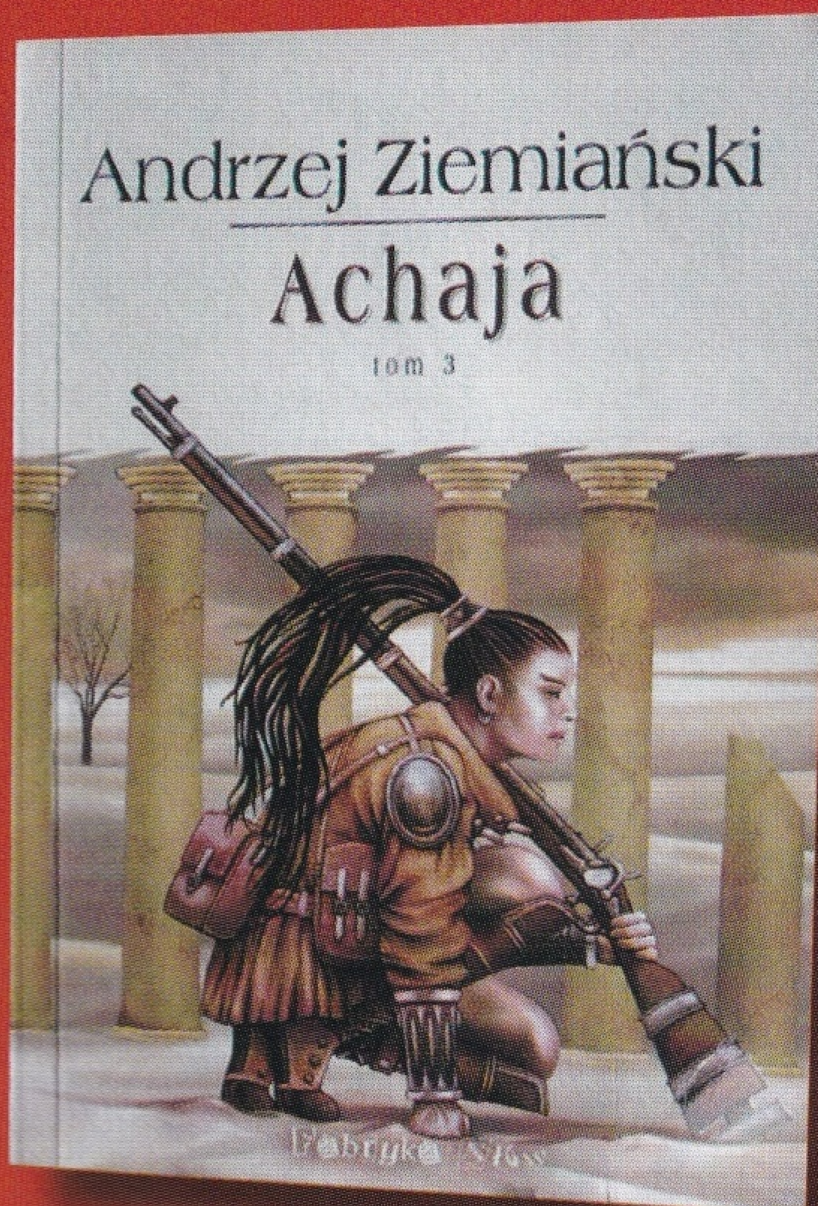
Droga donikąd

„Achaja" – tom III
Andrzej Ziemiański
Wyd. Fabryka Słów
414 stron | cena 28,99 zł

Mimo wcześniejszych przewidywań, że Achaja jest główną bohaterką powieści, okazuje się, że stanowi ona tylko kartę przetargową w rękach Biafry w jego politycznej grze z Zakonem, Cesarstwem i księciem Orionem. Staje się pionkiem, narzędziem niezdolnym, by o sobie stanowić. Przyznam, że tego nie rozumiem. Tom pierwszy sugerował, że oto wreszcie dostajemy porządną bohaterkę kobiecą, silną osobowość, którą los potraktował okrutnie, co bedzie stanowiło jej siłę napędową do dalszych brawurowych działań. Tom drugi trochę wyhamował te wyobrażenia, pozostawała więc nadzieja, że ostatnia część znów przywróci Achai należne jej miejsce. Niestety i tym razem okazało się, że nadzieja matką głupich. Wielka szkoda.

Tom 3 próbuje pokazać, że tak naprawdę w powieści nie chodziło o losy jednostki, ale o opis świata, który właśnie przemija. Epoka, w której narodzili się bohaterowie, zwana Antykiem, kończy się nieubłaganie pod wpływem działań Siriusa i Zaana. Ich skromne na początku zamierzenia spowodowały w ostateczności przełom dziejowy. Wraz ze śmiercią poszczególnych bohaterów nic nie będzie juz takie jak dawniej, stary świat legł w gruzach. Jaki bedzie ten nowy? Być może dowiemy się z kolejnych części...

Konstrukcja całości i to, jak to zostało wykonane, sugeruje, że Andrzej Ziemiański nie od początku miał wizję całej trylogii. Że najpierw napisał część pierwszą, a o reszcie postanowił pomysleć później. Wygląda też na to, że przy tomie trzecim straszne się spieszył, więc potraktował wszystko po łebkach. W książce panuje chaos, poszczególne sytuacje są ledwie zarysowane, pędzimy od wydarzenia do wydarzenia, ale ilość nie przechodzi w jakość. Brak psychologicznego pogłębienia postaci, brak znaków, że ta galopada ma jakiś sens.



A wszystko zanurzone w bzdurnych dialogach, rozwleczonych i bełkotliwych tyradach, z których nic dla sprawy nie wynika. Całość robi naprawdę smutne wrażenie, zwłaszcza że płytkości fabuły towarzyszy miałkość przemyśleń bohaterów i uproszczony, sprowadzony głównie do mało wyrafinowanych wulgaryzmów język.

To mogła być epopeja pokazująca, jak stary świat odchodzi w zapomnienie i jak na jego gruzach rodzi się nowe. Ciekawy pomysł został jednak zmarnowany. Ostatni tom obnaża wszyskie mielizny zamierzenia.

Analizując trzecią część „Achai", aż chce się zacytować frazę pewnego premiera: „Prawdziwego mężczyznę poznaje się nie po tym, jak zaczyna, ale to tym, jak kończy". Parafrazując słowa polityka można dojść do wniosku, że Andrzej Ziemiański po niezłym początku zadaniu nie sprostał i na miano prawdziwego mężczyzny nie zasługuje...

Dla kogo: Dla tych wszystkich, którym podobały się dwa poprzednie tomy. I dla masochistów, którym nie wystarcza ból istnienia.
Dlaczego kupić: Jeżeli chcesz mieć całą trylogię na półce, kupuj. W innym przypadku rozejrzyj się za czymś ciekawszym.

tekst: Agnieszka Trzebska

Góralska kosmogonia

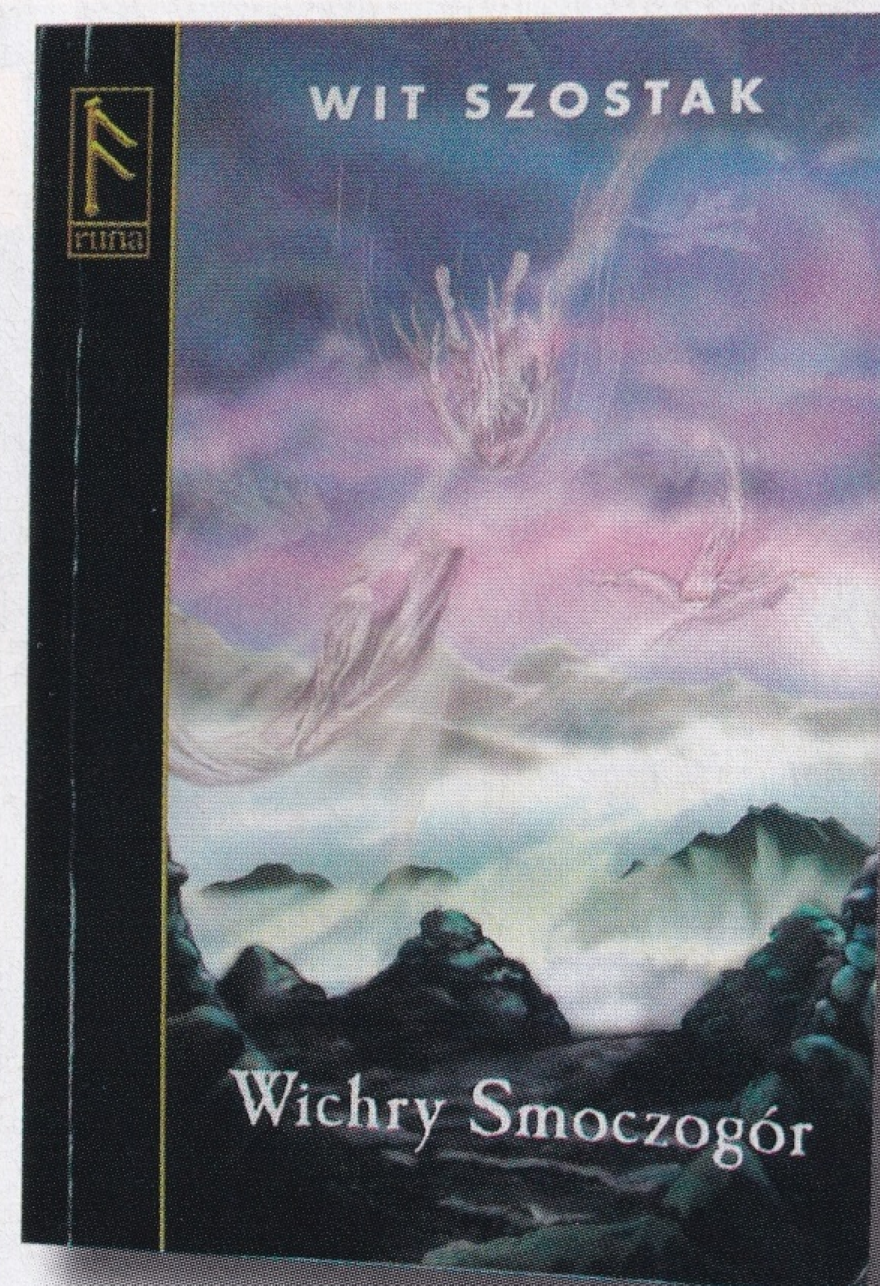
„Wichry Smoczogór"
Wit Szostak
Wyd. Runa
223 strony | cena 23.50

Było dawnymi czasy tak, że w Smoczogórach żyli obok siebie potężny pan okolicy – Władca Wichrów – i prości górale, zamieszkujący doliny i zbocza gór. Wszystko pozostawało w doskonałej harmonii do dnia, w którym staremu Smykowi dusza sie przewróciła. Na Smoczogóry spadły tak gwałtowne wichury, że nikt nie miał wątpliwości, że źle się dzieje. W Zarąbku zebrała się góralska starszyzna, by uradzić, co stało się przyczyną gniewu Władcy Wichrów i jak można go przebłagać. Zadanie rozwikłania tajemnicy otrzymał gęślarz rodu Kościanów – Berda, a w niebezpiecznej wyprawie miał mu towarzyszyć Wrzosiec, młody uczony z Lacerty.

Książka Wita Szostaka „Wichry Smoczogór" to filozoficzna baśń opowiadająca o majestacie gór i pięknie wewnętrznym jej mieszkańców. Jest to swego rodzaju góralska kosmogonia, w której autor tłumaczy, jak Smoczogóry pojawiły się na mapie, jakie są ich początki i jacy ludzie je kształtowali. Dowiadujemy się, jakimi wartościami kierują się górale, co to jest odwieczna nuta i dlaczego gęślarz jest najważniejszą osobą rodu. Krok po kroku śledzimy losy postaci, ich historię poznajemy słuchając naiwnych pytań Wrzośca i mądrych opowieści Berdy. Ta para bohaterów przypomina znaną już od czasów romantyzmu opozycję uczony-prosty lud, w której to parze prawdziwa mądrość znajduje się zawsze po stronie wieśniaków. Wrzosiec niczemu nie ufa, nie wierzy, że śmierć można złapać i w gęślach zamknąć, że skrzaty chodzą po świecie i że Władca Wichrów naprawdę istnieje. Wierzy tylko w to, co wyczytał w książkach na Uniwersytecie, i w to, co zobaczy na własne oczy. Jest typowym przedstawicielem mickiewiczowskiego „szkiełka i oka". Odwrotnie jego przyjaciel, góral Berda. Ten kieruje się prostą, chłopską logiką: "Widzimy wszyscy, że jest źle. A jak jest źle, to nie jest dobrze." Uosabia mądrość całego ludu, ponieważ jako gęślarz zna najdawniejsze pieśni, które ten lud kształtowały. W pieśniach zawarta jest przekazywana z pokolenia na pokolenie tradycja, pieśń może zatrzymać czas.

„Wichry Smoczogór" to także opowieść o zmianie, którą zwiastują dujące niemiłosiernie wiatry. Gdy ustaną, świat nie będzie taki jak dawniej. Pod naporem wichury zmieni się przyroda, ale zmienią się także ludzie. I choć niektórych procesów nie da sie odwrócić, ludzie zapomną o smutku i uwierzą, że była to zmiana na lepsze.

W utworze tym najważniejsza jest opowieść. Książka składa się z krótkich rozdziałów, w których rozważa sie różne problemy filozoficzne. Bohaterowie wędrują, rozmawiają, narracja płynie niespiesznie w rytm ich kroków. Taka konstrukcja powoduje, że akcja zostaje zepchnięta na dalszy plan. Nie ma tu pojedynków i niespodziewanych zwrotów wydarzeń. Dlatego powinni po nią sięgnąć tylko ci, którzy lubią słuchać legend i potrafią smakować język opowieści. Ten ostatni zasługuje na uwagę, mamy bowiem do czynienia z bardzo udaną stylizacją gwarową. Dzięki niej świat przedstawiony nabiera wiarygodności, a całość staje się spójna. Jedyną wadą „Wichrów Smoczogór" jest słabe zakończenie



książki. Sprawia wrażenie trochę naciąganego i niepasującego do poważnego początku. Ale to niedociągnięcie warto wybaczyć autorowi.

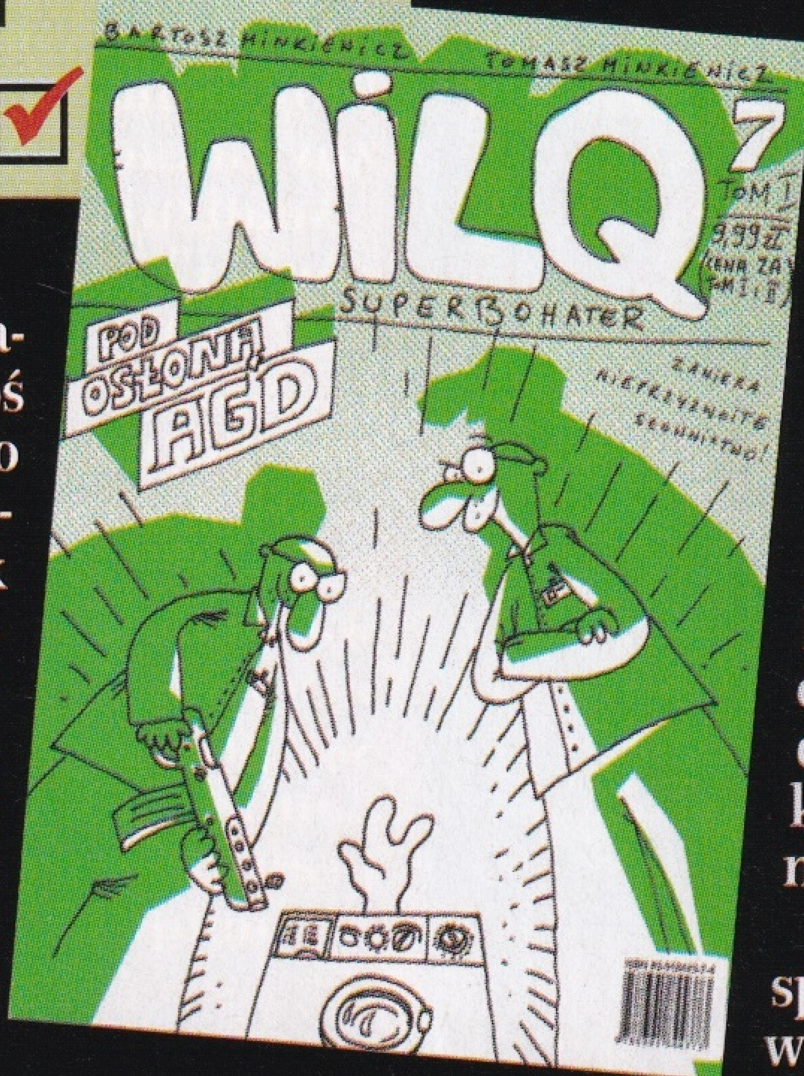
Dla kogo: Dla miłośników pieszych wycieczek po górach. Dla lubiących słuchać opowieści. Dla wszystkich, którzy są wrażliwi na język opowieści i chcą odetchnąć od pośpiechu dnia codziennego.
Dlaczego kupić: To piękna i mądra książka, która pokazuje, że fantastyka nie jedno ma oblicze.

tekst: Agnieszka Trzebska

Debeściaki!

„Wilq: pod osłoną AGD"
Bartosz Minkiewicz &
Tomasz Minkiewicz
Wyd. BM Vision
Cena: 9,99 zł





Trudno napisać coś mądrego o komiksie, który i tak wszyscy znają. Nowy „Wilq" jest tak samo dobry jak pozostałe, w związku z czym nie masz na co czekać – leć do sklepu i kup go, zanim będzie za późno. Tym razem bowiem czas działa na twoją niekorzyść. Bracia Minkiewiczowie dodali do komiksu kalendarz.

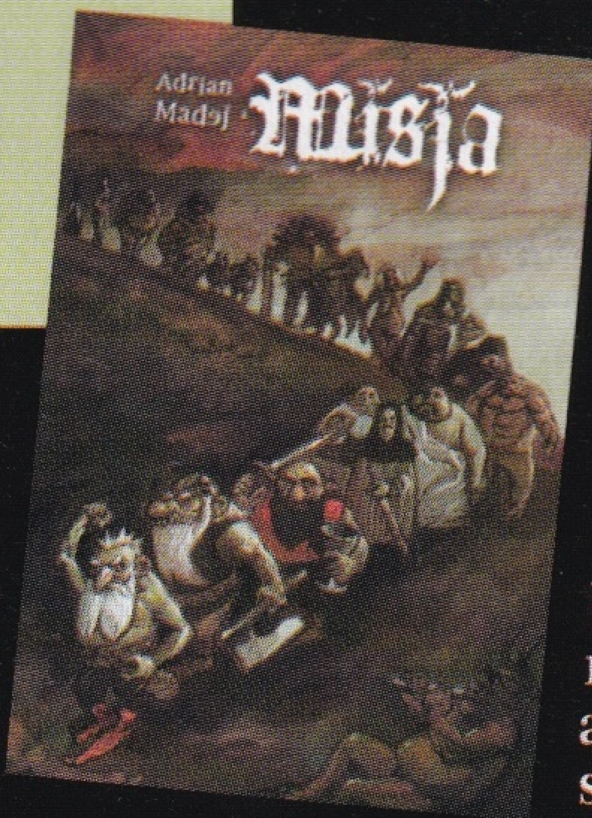
Zostałeś? To poczytaj sobie chociaż. W nowym komiksie ze stajni BM Vision znajdziesz kilka świeżych epizodów z życia największego superbohatera Opola, nowy zbiór brawurowych interpretacji znanych haseł i powiedzeń, a także kolejną część przygód uczestników „Wyprawy na ciemną stronę słońca". Bracia Minkiewiczowie trzymają poziom – jest akcja z brzoskwinią, jest próba wywróżenia herbacie Wilq'a, a także bezbłędna Trójpalczasta Dłoń Z Ciasta. Hardcore atakuje czytelnika na każdym kroku. Wielkie brawa dla scenarzysty.

Nowy „Wilq" sprzedawany jest w pakiecie z kalendarzem. Ów „Kalendarz Superbohaterski" zawiera – idąc za informacją na okładce – „dwanaście gównianych miesięcy gratis", z których każdy opatrzony został krótką historią z morałem. Niekiedy zakamuflowanym lub zgoła niewidocznym, ale zawsze – z morałem.

O krasnoludach...

„Misja"
Adrian Madej
Wyd. Kultura Gniewu
Cena: 14,90 zł





Pierwszy fragment komiksu Adriana Madeja ukazał się przeszło osiem lat temu w „Nowym Talizmanie", kolejne odcinki drukowała zaś słynna „Arena Komiks". Dopiero teraz – za pośrednictwem wydawnictwa Kultura Gniewu – mamy okazję podziwiać go w całości. Co otrzymujemy za prawie piętnaście złotych?

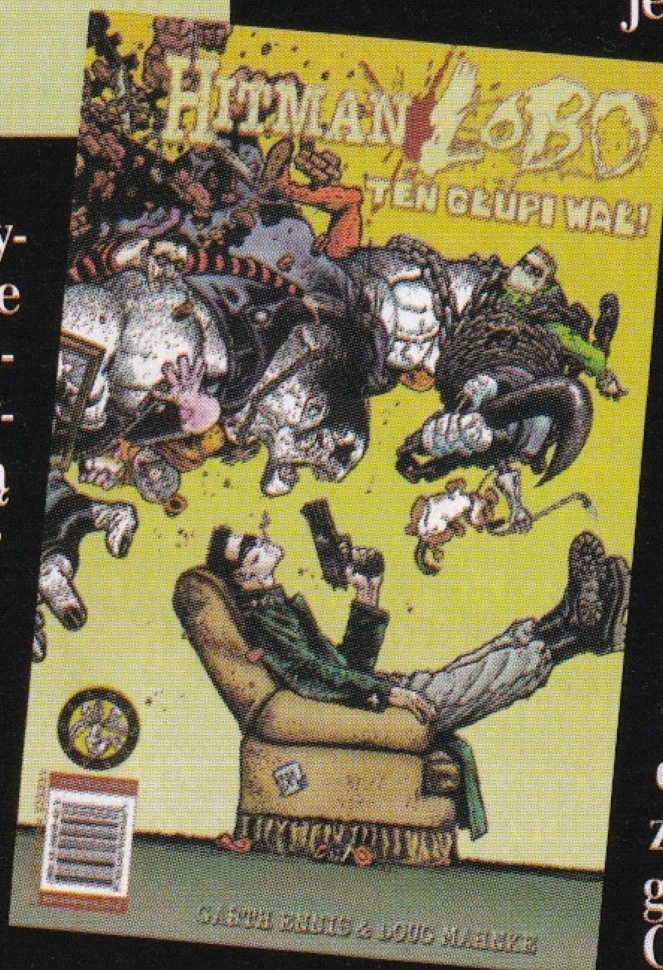
„Misja" to historia zapijaczonych krasnoludów, żyjących w świecie będącym ponurą wariacją na temat szeroko pojętego fantasy. Harrim, Edgar i Riandal (hmm..) mają w życiu jasno określony cel – chcą walczyć ze złem i robią to, najchętniej przy użyciu bojowych toporów. Zło natomiast pojawia się w formie obłąkanego władcy, który postanowił sprowadzić na ziemię demony i stworzyć jedyną w swoim rodzaju armię zombie. Krasnoludy wyruszają więc na tytułową misję. Misję, w której idzie o ratunek dla świata.

Tradycjonaliści będą narzekać na niejasną narrację, ale opowieść przyswaja się szybko i przyjemnie. Madej nie traci czasu na ckliwe dialogi – zamiast tego skupia się na mrożących krew legendach (np. ta o plugawym potomstwie władcy), odpychających miejscówkach, a także bryzgającej krwi i częstych scenach, w których ktoś kogoś zabija. Ilustracje dość nierówne, chociaż bywają momenty, w których kreska Autora przypomina styl Bisleya. Mówiąc krótko, daje radę. Miłośnicy Szatana i mocy nieczystych mogą kupować w ciemno.

Krwawa jatka

„Hitman / Lobo:
Ten głupi wał!"
G. Ennis & D. Mahnke
Wyd. Mandragora
Cena: 9,90 zł





Mogłoby się wydawać, że Hitman i Lobo to pokrewne dusze – obaj zajmują się zabijaniem ludzi i lubią się czasem napić. Jeden jest hałaśliwym bucem, podczas gdy drugi jest bucem cichym, introwertycznym. W sumie, normalna sprawa. Z tym, że panowie nie przypadli sobie do gustu i w efekcie ich spotkania w mieście rozpoczyna się rzeź. W tym miejscu zatrzymujemy się, aby rzucić garść faktów. Fakt pierwszy – Lobo traci oczy w wyniku ich odstrzelenia, ale mu odrastają. Fakt drugi – mniej więcej w połowie zeszytu nie żyje już kilkadziesiąt osób, a następne czekają w kolejce. Fakt trzeci – to nie jest jeden z tych lajtowych komiksów, w których Lobo nie używa swojego rzeźnickiego haka.

Co można powiedzieć więcej o komiksie z udziałem Lobo? Mamy całe mnóstwo krwi oraz imponujący bodycount, które doprawione zostały wieloma czerstwymi odzywkami ostatniego Czarnianina. O ile scenariusz Ennisa nikogo raczej nie zdziwi, tyle mogą zrobić to rysunki Mahnke'ego – wyposażone w doprawdy zaskakujące szczegóły na drugim planie. Dziesięć zeta, czterdzieści stron i tyle frajdy!

W przestrzeni

„Lupus" – tom I
Frederik Peeters
Wyd. Post
Cena: 22,00 zł

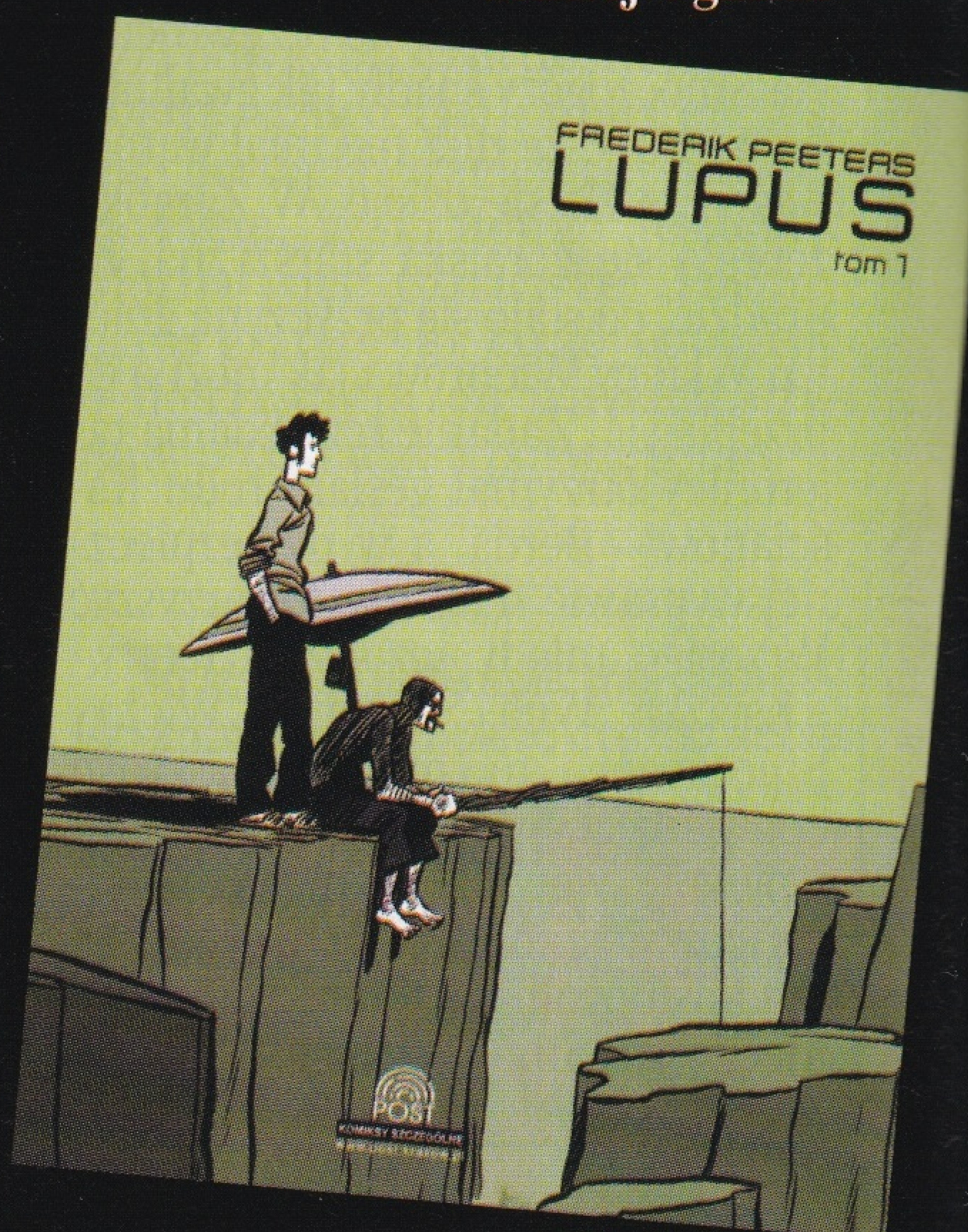


Lupus i Tony to kumple, którzy postanowili urządzić sobie wakacje życia. Zakupili stary kontenerowiec i wyruszyli w długą, kosmiczną podróż. Cel wycieczki? Absolutnie nicnierobienie i przyjmowanie wszystkich nielegalnych substancji, jakie tylko wpadną im w ręce. Podczas podróży, jak to zwykle bywa, raz jest lepiej, a raz gorzej, lecz prawdziwe kłopoty zaczynają się w momencie, gdy przyjaciele zabierają ze sobą tajemniczą autostopowiczkę imieniem Saana.

Autorem komiksu jest znany w Polsce Frederik Peeters (dwukrotny zdobywca rodzimej wersji nagrody Alpha-Art, twórca słynnych „Niebieskich Pigułek"), w związku z czym historia nie mogła obyć się bez dogłębnej analizy takich rzeczy jak miłość, przyjaźń czy ogólnie rzec biorąc – relacje międzyludzkie. Niech to cię jednak nie zwiedzie. Akcja, choć rozkręca się powoli, trzyma w ciągłym napięciu już od pierwszych stron.

Peeters jest mistrzem oszczędnej narracji i trzeba przyznać , że potrafi rysować jak mało kto w branży. Widać też, że przychodzi mu to z dużą łatwością. Podziwianie efektów jego pracy to prawdziwa przyjemność. Sprawnie opowiedziana historia, charyzmatyczni bohaterowie, fajne arty i naprawdę nieoczekiwane zwroty akcji sprawiają, że pierwszy tom historii pt. „Lupus" jest jednym z lepszych komiksów, z jakimi miałem do czynienia. Pozycja obowiązkowa.

komiksy recenzował
Maciej Ogiński



Zostań Conanem

„Age of Conan: Hyborian Adventures”





Postaci Conana nie trzeba chyba przypominać żadnemu miłośnikowi fantastyki (bohater kończy w tym roku 73 lata!:)). Chociaż przyznać trzeba, iż ta barwna postać nie miała szczęścia do gier komputerowych. W 1991 roku ukazała się zręcznościowo-przygodowa „Conan the Cimmerian”, a w roku 2004 gra akcji „Conan: The Dark Axe”, która przeszła niemal bez echa i zyskała fatalne recenzje. Teraz jednak mamy szansę na inną jakość. W studio FunCom (znanym z udanych produkcji, takich jak „Anarchy Online” i „The Longest Journey”) powstaje nowa opowieść o Conanie. Tym razem jest to MMORPG, a więc gra mająca konkurować na przykład z „World of Warcraft”. Ale uwaga! FunCom bardzo poważnie potraktował również graczy lubiących rozegrać samotną przygodę i stworzył nowatorski system połączenia zwykłego RPG z grą online. Jak będzie to wyglądać w praktyce? Otóż przygodę rozpoczniesz jako zwykły obywatel Cimmerii, Akwilonii lub Stygii, nie posiadając w dodatku żadnej przynależności „klasowej”. Dopiero na 5 poziomie doświadczenia zadecydujesz, czy chcesz zostać Magiem, Kapłanem, Złodziejem, czy też Wojownikiem, a na poziomie 20 otrzymasz możliwość podążenia jedną z czterech kolejnych ścieżek rozwoju klasy postaci. I na tym właśnie poziomie 20 zakończy się przygoda w wersji „single player”.





Dalej penetrować świat Conana z Cimmerii będziesz mógł tylko, jeśli wejdziesz do gry online. Taka właśnie struktura zabawy została stworzona z dwóch przyczyn. Po pierwsze, autorzy chcą, aby gracze dobrze się bawili, poznali świat i wzięli udział w rozbudowanych, indywidualnych przygodach, zanim jeszcze wkroczą do pełnego uniwersum. Po drugie, FunCom nie chce, aby w ich świecie pojawiali się zdezorientowani nowicjusze, mogący stać się łatwą ofiarą silniejszych graczy. Tutaj każdy będzie już w miarę dobrze przygotowany (świetnie pozna system rozgrywki, wybierze ulubioną postać oraz zaopatrzy się w przydatne przedmioty), by zmierzyć się z niebezpieczeństwami conanowego uniwersum. Następną ważną decyzję gracz podejmie na 40 poziomie doświadczenia, gdzie będzie mógł zostać Rzemieślnikiem, Mistrzem, Komendantem (dowódca w czasie trwania bitew) lub Generałem (nadzwyczajne zdolności w czasie oblężeń miast). Wreszcie na 60 poziomie doświadczenia dokona ostatniego wyboru (na przykład Kapłan zyska miano Wyznawcy Seta).

Autorzy z FunComu szczególną uwagę mają zwrócić na Sztuczną Inteligencję wszelkiego rodzaju NPC'ów oraz sterowanych przez komputer wrogów. Każdy przeciwnik ma zachowywać się w sposób maksymalnie realistyczny, np. wilki zaatakują pojedynczych podróżnych, ale nie poszukają raczej zwady z dużą grupą żołnierzy, każdy będzie też obdarzony zmysłem słuchu, węchu lub wzroku, umożliwiającymi mu „namierzenie” wędrowca i pójście jego śladem. W świecie Conana rozegrają się również wielkie bitwy, w czasie których gracze będą mogli na pewien czas zrezygnować z samodzielnego prowadzenia postaci i oddać ją pod rozkazy dowódcy. Takie posunięcie ma umożliwić zarówno bardziej skuteczny atak, jak i lepszą obronę (na przykład szeregi dowodzonych jednoosobowo pikinierów stawią skuteczny opór szarży konnicy, czego nie potrafiłoby zrobić kilkunastu graczy działających w pojedynkę). Poza tym, gracze będą nie tylko uczestniczyć w oblężeniach grodów, ale sami zyskają możliwość budowy ufortyfikowanych miast, które mają chronić ich domy, warsztaty, sklepy oraz tawerny. Oczywiście świat będzie „reagował” na ich poczynania, co oznacza, że silne miasta mogą się spodziewać ataków i inwazji, a komputerowi wrogowie będą również wznosić własne struktury militarne.

Bardzo rozbudowany ma zostać system walki, który w dodatku podlegać będzie modyfikacjom w zależności od umiejętności gracza oraz jego poziomu doświadczenia. Dostępne staną się przeróżne kombinacje ciosów, zaklęć, a nawet prowadzenie walki z końskiego grzbietu.

Świat Conana to świat raczkującej jeszcze (nawet jak na standardy średniowiecza) technologii, gdyż akcja toczy się przecież przed 10 tysiącami lat! Ale to również uniwersum niezwykle okrutne. Ciągłe krwawe walki, tortury, ofiary z ludzi, gwałty – oto jego codzienność. Autorzy gry twierdzą, iż będą się starali zachować specyficzną atmosferę howardowskich książek, a gra przeznaczona będzie zdecydowanie dla ludzi dorosłych.

„Age of Conan: Hyborian Adventures” ukaże się najwcześniej w pierwszej połowie 2006 roku.

tekst: Andrzej Zaremba

Constantine

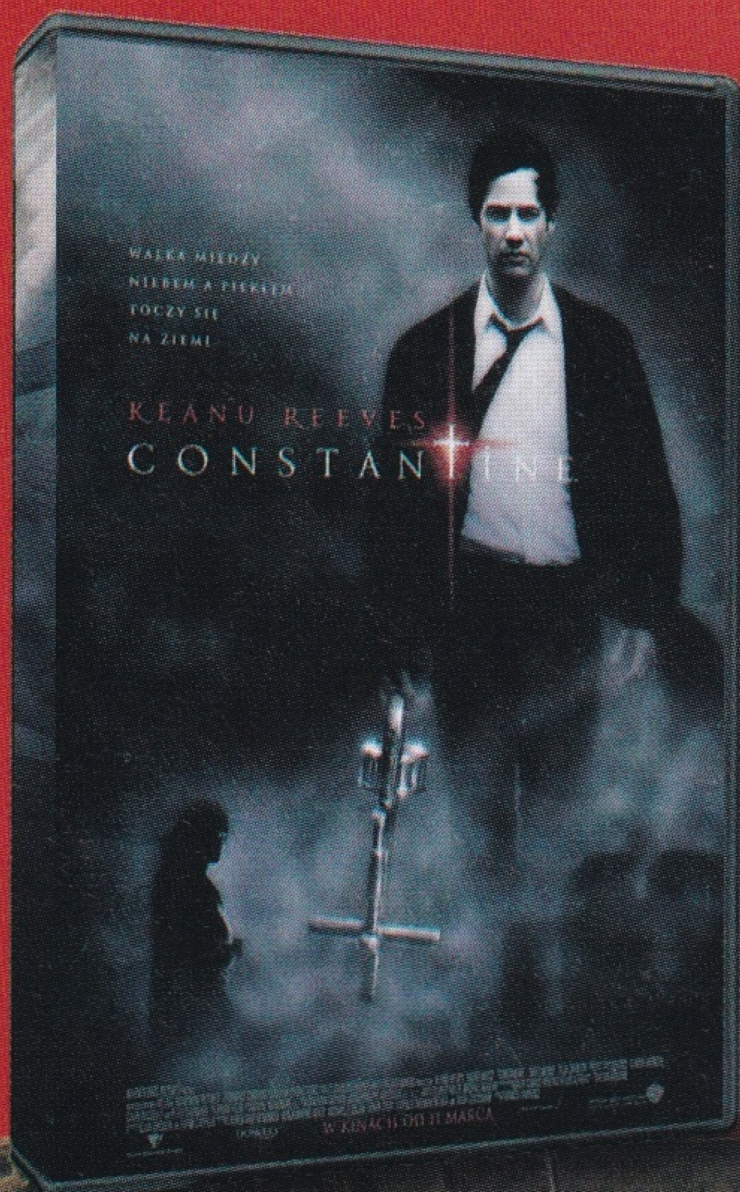


Constantine
Liczba płyt DVD: 1
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Francis Lawrence
Obsada: Keanu Reeves, Rachel Weisz, Tilda Swinton
Czas trwania: 122 minut

Od czasów „Matrixa" Keanu Reeves zagrał w piętnastu różnych filmach, głównie thrillerach, komediach i widowiskach science-fiction. Żadnego z nich widzowie nie pokochali. Najbliżej celu znalazł się nieoczekiwanie tegoroczny „Constantine". Ekranizacja komiksu „Hellblazer" kosztowała 100 milionów dolarów i powaliła Azjatów na ziemię. Amerykanie przyjęli ją jednak dość chłodno, a przecież film jest do szpiku kości amerykański...

Oto Bóg i Szatan założyli się, który z nich przyciągnie więcej dusz. Obaj nie mogą bezpośrednio wpływać na wydarzenia – działają poprzez wysłanników, którzy namawiają ludzi do dobra bądź zła. John Constaintine, umierający na raka egzorcysta, trafia do Los Angeles. Pomagając młodej kobiecie rozwiązać tajemnicę śmierci siostry, odkrywa, że w mieście dzieje się coś niedobrego. To jedna ze stron zakładu zaczyna grać nie fair.

Od strony technicznej film robi niesamowite wrażenie. Wizja piekła pogrążonego w ogniu przypomina sceny zagłady z „Terminatora 2", a upadły archanioł Gabriel o twarzy Tildy Swinton czy szatan w białym garniturze upaćkanym smołą to obrazy, których długo się nie zapomina.

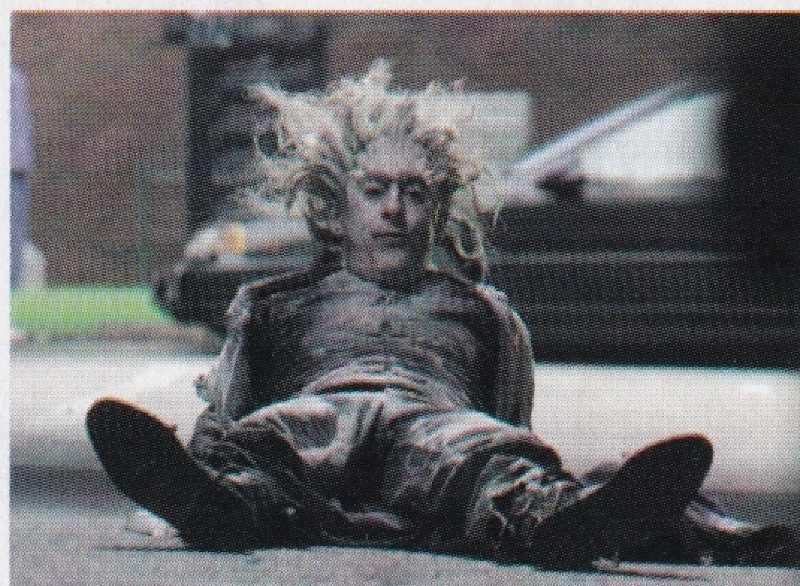




Znudzona maska...

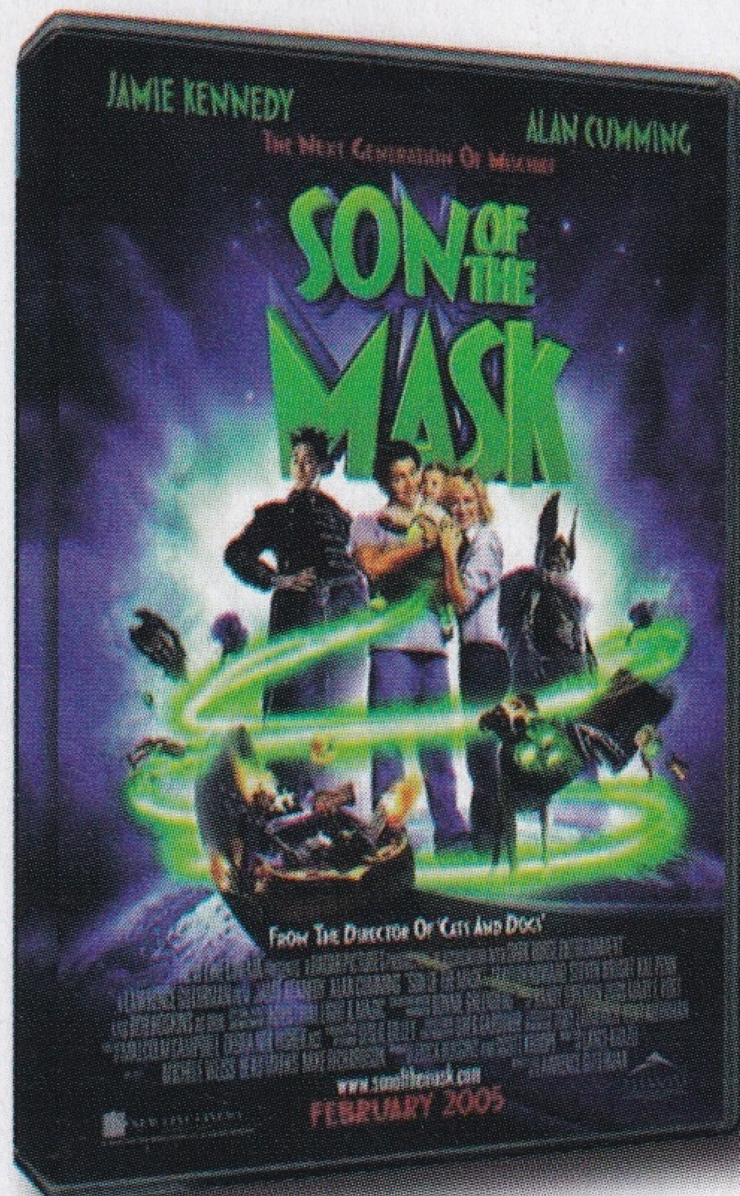
Dziedzic maski
Liczba płyt DVD: 1
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Lawrence Guterman
Obsada: Jamie Kennedy, Alan Cumming, Bob Hoskins
Czas trwania: 90 minut

Jim Carrey swą międzynarodową karierę rozpoczął od „Maski", doskonałej komedii z 1994 roku. Jako Stanley Ipkiss, szalony gość w zielonej masce, bawił całe pokolenia. W dodatku partnerowała mu śliczna debiutantka, nikomu wówczas nie znana Cameron Diaz.



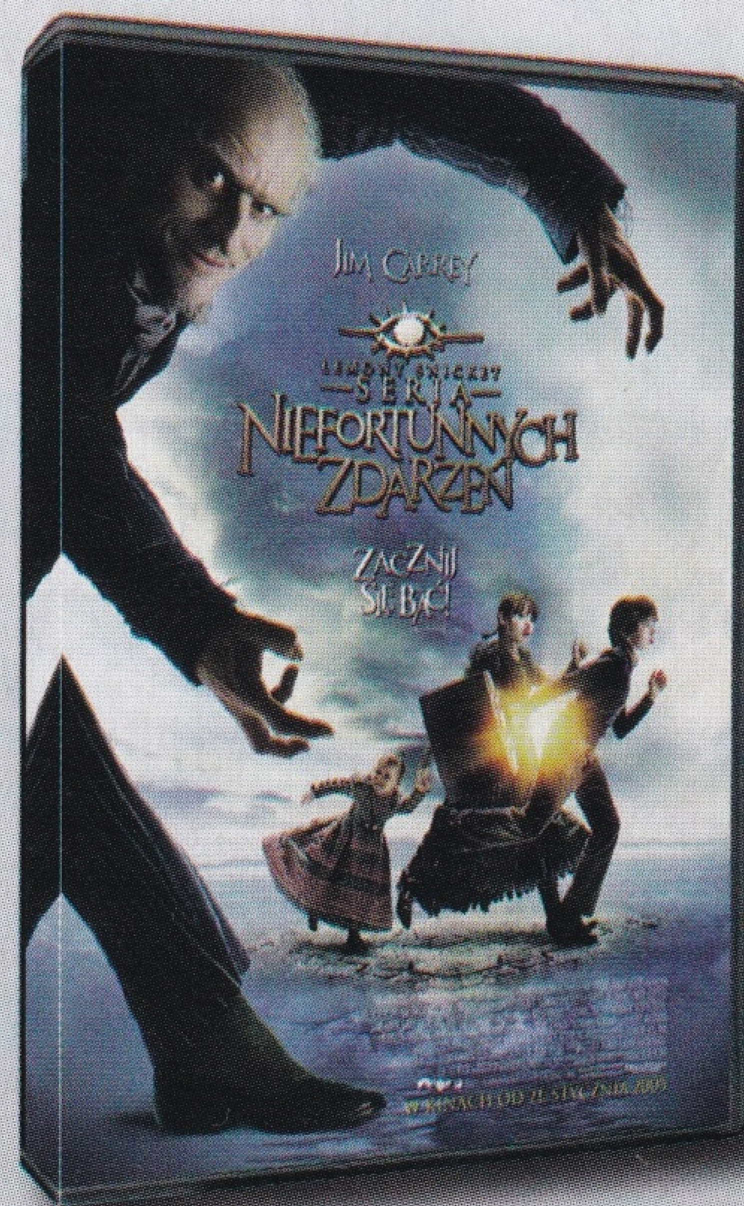
Dekadę później zabrano się za sequel „Maski". Na efekty specjalne wydano 50 milionów dolarów, dalsze 25 włożono w produkcję. Za to zrezygnowano z... usług Carreya, zatrudniając na jego miejsce gościa, którego nazwiska nikt by nie pamiętał, gdyby tak samo nie nazywał się jeden z amerykańskich prezydentów. Ten ruch kosztował fortunę. Film przyniósł marne 17 mln dolarów i obecnie zajmuje zaszczytne 18 miejsce na liście najgorszych filmów w historii serwisu IMDB...

Ten pokaz partactwa warto jednak zobaczyć. Nieczęsto bowiem trafiają się komedie tak mało śmieszne, tak fatalnie zagrane i tak nudne jak „Dziedzic maski". Film poraża głupotą scenariusza i niedorzecznymi żartami. Udowadnia jednak, że każdy system ma luki. W końcu powstał w kraju, w którym nawet zwykła skarpetka jest dokładnie testowana przed wypuszczeniem na rynek.



Nie tylko Harry P.

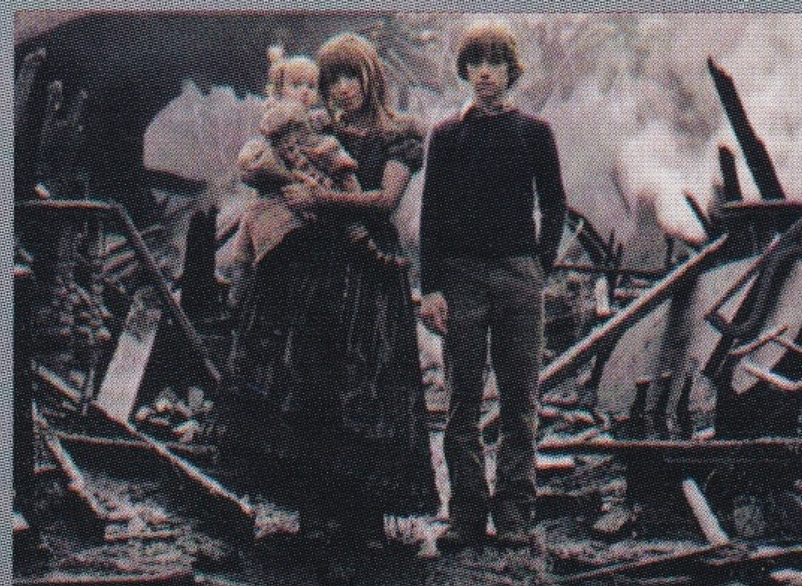
Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń
Liczba płyt DVD: 1
Produkcja: USA 2004
Reżyseria: Brad Silberling
Obsada: Jim Carrey, Meryl Streep, Emily Browning
Czas trwania: 105 minut



Ekranizacja niezwykle popularnego cyklu powieściowego, konkurującego z „Harrym Potterem" J.K. Rowling. Rodzice Klausa, Wiktorii i Słoneczka Baudelaire giną w pożarze. Dzieci trafiają do wuja Olafa, nieprzyjemnego ekscentryka mieszkającego w starej ruderze na obrzeżach miasta. Szybko okazuje się, że mężczyzna nie ma zamiaru utrzymywać szczeniaków przy życiu. Liczy za to na spadek po nich – kilka milionów dolarów.

Gotycko-surrealistyczna scenografia filmu robi olbrzymie wrażenie. Świetnie prezentują się też efekty specjalne, zaś aktorzy dziecięcy wywiązali się ze swoich ról znakomicie. Carrey budzi jednak mieszane uczucia. Popularny komik szarżuje, zasypuje widzów setkami różnych min, co chwila zmienia peruki i stroje, a jednak nie pokazuje nic nowego.

„Seria niefortunnych zdarzeń" trafi na płyty DVD w wersji dubbingowanej. Przestrzegałbym jednak przed pokazywaniem obrazu kilkuletnim dzieciom. Czarny humor oraz ponury klimat filmu wymagają od widza dystansu, na który najmłodszych jeszcze nie stać.





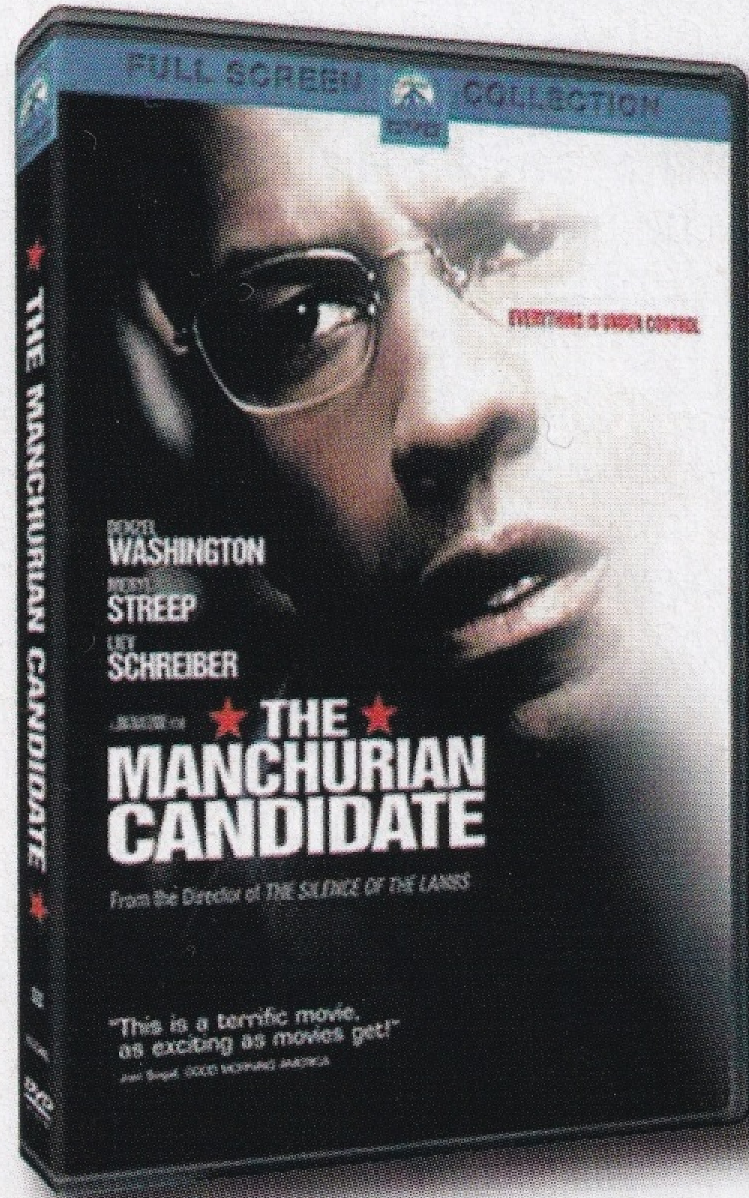
Manchurian Global wita...

Kandydat
Liczba płyt DVD: 1
Produkcja: USA 2004
Reżyseria: Jonathan Demme
Obsada: Denzel Washington, Liev Schreiber, Meryl Streep, Jon Voight
Czas trwania: 125 minut

Kandydat to nowa wersja thrillera politycznego z 1962 roku. Doskonała obsada oraz utalentowany reżyser (twórca „Milczenia owiec") gwarantują ponad dwie godziny doskonałej rozrywki. Jednak największe wrażenie robi nieoficjalna strona internetowa filmu. Pod adresem www.manchurianglobal.com znajduje się witryna korporacji Manchurian Global. Tylko bardzo dociekliwy widz wytropi na niej niewielki filmik z zaszyfrowanymi komunikatami podprogowymi, na którym pewien naukowiec opowiada o ludzkich genach i pamięci. W rzeczywistości facet nie ukończył medycyny. Jest aktorem...



W czasie wojny w zatoce sierżant Shaw ocalił życie swego przełożonego, kapitana Marco. Po powrocie do kraju zaangażował się w politykę. Dzięki wsparciu matki, senator Eleonor Prentiss Shaw, uzyskał prezydencką nominację. Obecnie ma szansę stać się jedną z najważniejszych osób w kraju. Tymczasem Marco odkrywa, że koszmarne sny, które go dręczą, męczą również jego dawnych kolegów z oddziału. Jak to możliwe? Na to pytanie odpowiedzieć mogą jedynie pracownicy Manchurian Global...

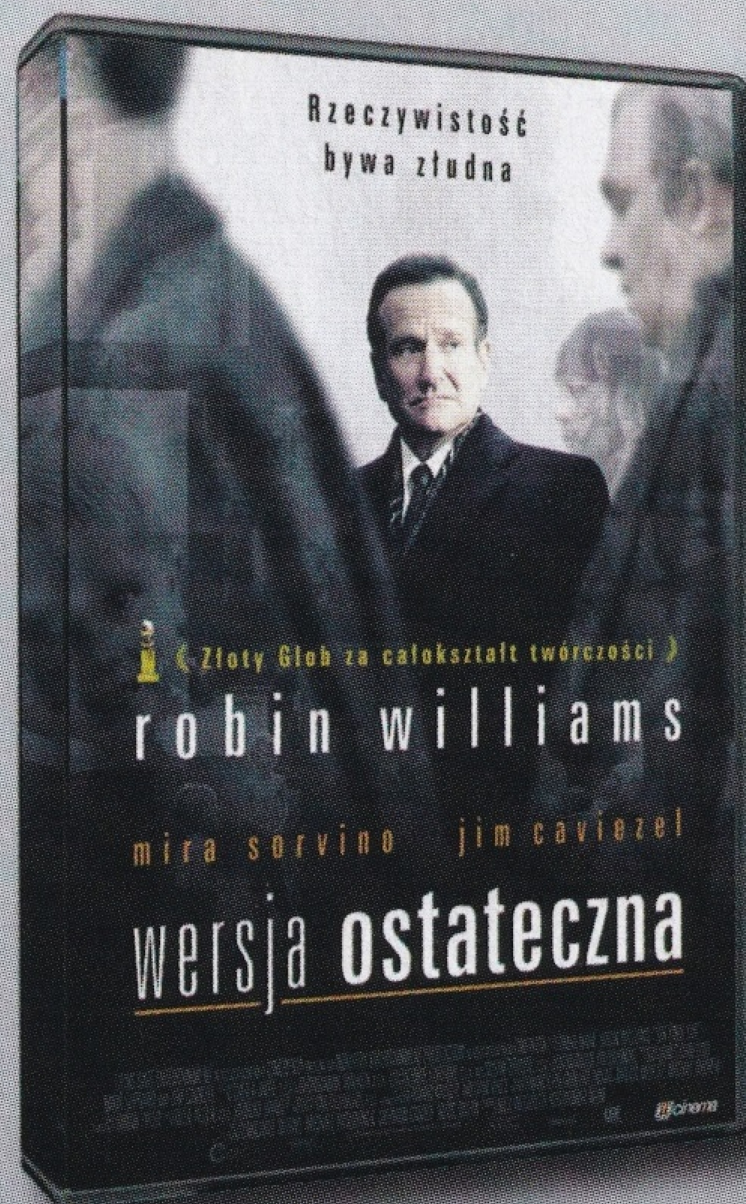




Zbrodnia, kara i... chip

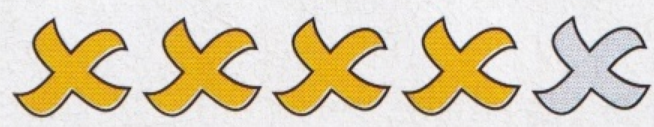
Wersja ostateczna
Liczba płyt DVD: 1
Produkcja: Kanada 2004
Reżyseria: Omar Naim
Obsada: Robin Williams, Mira Sorvino, James Caviezel
Czas trwania: 105 minut

Akcja filmu toczy się w niedalekiej przyszłości, kiedy to każdy człowiek nosi w głowie niewielki chip gromadzący wspomnienia. Po śmierci właściciela trafia on w ręce montażysty, który przygotowuje krótki film o życiu zmarłego. Jego projekcja stanowi kulminacyjny punkt pogrzebu.
Alan Hackman jest jednym z najlepszych montażystów. Pracuje dla polityków, mafiozów, bandytów, wybielając ich grzechy i przedstawiając w korzystnym świetle. Coraz częściej nachodzą go jednak moralne rozterki. Mężczyzna zdaje sobie sprawę, że niszczy dowody zbrodni, usuwa ślady drańtsw i okrucieństw. Sam też nie może sobie wybaczyć faktu, że w dzieciństwie dopuścił do śmierci kolegi...



Moralitet? Po troszku. Mroczny thriller? Jak najbardziej! Przede wszystkim jednak popis aktorskiej sprawności Robina Williamsa, który chyba na dobre już porzucił swe komediowe aspiracje i zainteresował się poważniejszym repertuarem. Dzięki jego doskonałej grze „Wersja ostateczna" zmusza do zastanowienia się nad kwestią winy i kary... Zupełnie jak u Dostojewskiego!





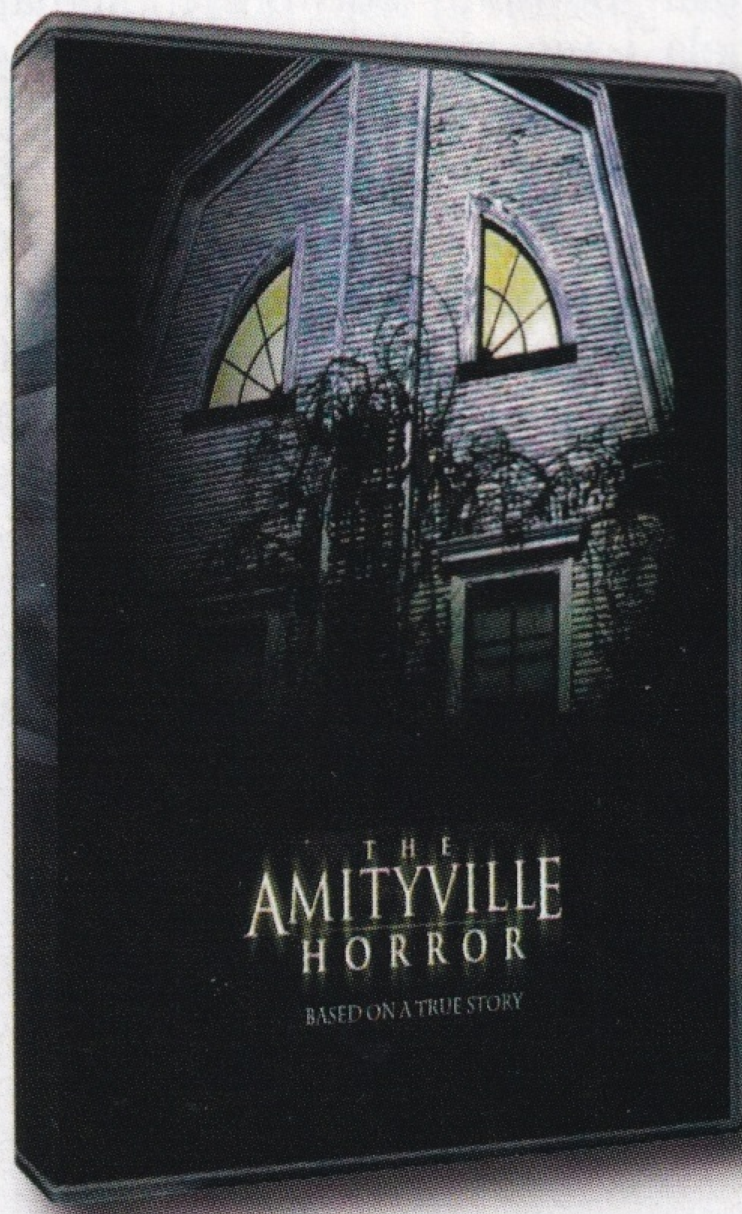
Straszny, mały domek

The Amityville Horror
Liczba płyt DVD: 1
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Andrew Douglas
Obsada: Ryan Reynolds, Melissa George, Jesse James
Czas trwania: 90 minut

14 listopada 1974 roku Ronald DeFeo z Amityville zabija sześć osób – całą swą rodzinę. W czasie przesłuchania wyjaśnia, że do morderstwa zachęcily go głosy, które słyszał w domu. Rok później do tego samego budynku wprowadzają się państwo Lutz wraz z trojgiem dzieci. Koszmar rozpoczyna się na nowo...



Ta historia wydarzyła się naprawdę. Przez blisko trzy lata ekscytowały się nią lokalne media. Proces zabójcy relacjonowała telewizja. Zbrodni poświęcono kilka książek, a także serię coraz bardziej niedorzecznych horrorów z lat 1979-96. Tegoroczny film jest na szczęście lepszy. Powstał na fali modnych ostatnio remake-'ów („Atak na posterunek 13", „Świt żywych trupów") i spotkał się z ciepłym przyjęciem ze strony widzów. „Z kina wyszedłem przerażony. Z niepokojem wróciłem do mojego małego, wydawałoby się, spokojnego domku na przedmieściach. Następnego dnia popędziłem do miejskiej czytelni. Sprawdziłem dokładnie. W mojej posiadłości nie popełniono żadnej zbrodni... A jeśli coś przeoczyłem? Jeśli jednak kogoś tu zabito? Nie będę spał w nocy!" – pisał jeden z amerykańskich fanów.





Zasysająca opowieść

Życie, którego nie było
Liczba płyt DVD: 1
Produkcja: USA 2004
Reżyseria: Joseph Ruben
Obsada: Julianne Moore, Dominic West, Anthony Edwards, Gary Sinise
Czas trwania: 90 minut

Główna bohaterka „Życie, którego nie było" rozpacza po stracie 8-letniego syna. Pomocy szuka u psychiatry. Ten wmawia jej, że nigdy nie miała dziecka! Z domu znikają wszystkie zdjęcia juniora, a mąż i sąsiedzi potwierdzają teorię lekarza. Kobieta odzyskuje wiarę w siebie, gdy spotyka mężczyznę podobnie doświadczonego przez życie. Gdzie tu s-f? Cóż, w najbardziej nieoczekiwanym momencie okazuje się, że...
„Życie..." zapoczątkowało modę na zapominanie przeszłości. W chwili obecnej powstają co najmniej dwa inne filmy wykorzystujące podobny pomysł. To dziwne zważywszy, że dzieło Rubena wzbudziło spore kontrowersje. Część widzów uznała obraz za totalną szmirę, w której logika ustąpiła miejsca chęci zaskoczenia widzów. Były jednak i inne głosy. Trudno nie docenić gry aktorskiej Julianne Moore oraz muzyki Jamesa Hornera, ale czy rzeczywiście wszystkie dobre rozwiązania muszą być od razu powielane.



Metal story

Iron Man
Liczba płyt DVD: 1
Produkcja: Japonia 1988
Reżyseria: Shinya Tsukamoto
Obsada: Tomorowo Taguchi, Kei Fujiwara, Nobu Kanaoka
Czas trwania: 69 minut

Pesymistyczny, niepokojący horror autorstwa mało znanego japońskiego reżysera, Shinyi Tsukamoto. Gratka dla miłośników Lyncha, Cronenberga itp.!
Film opowiada o dziwnej chorobie, która powoli zamienia ludzi... w zespół metalowych narzędzi, szpikulców, młotów i pił. Absurd? Owszem, ale reżyser stawia na klimat, od początku atakując widza scenami z pogranicza jawy i snu. Za pomocą okrutnych obrazów tworzy surrealistyczną opowieść o... właściwie o niczym. Ten film to wielki eksperyment, choć zapewne nie wszystkim się spodoba.



Kumple Supermana

Fantastyczna czwórka

Budżet: 100 mln dolarów
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Tim Story
Obsada: Chris Evans, Ioan Gruffudd, Jessica Alba
Premiera: 22 lipca

Dwa lata temu każdy amerykański producent śnił o adaptacji popularnego komiksu. Filmy takie jak „Spider-Man", „X-Men" czy „Hulk" koszty produkcji zwracały z nawiązką, bijąc kolejne rekordy oglądalności. Dopiero kasowe porażki „Cat-Woman" i „Elektry" ostudziły zapał wielkich wytwórni. Dziś w Hollywood ludzie boją się komiksów. Wielu uważa, że „Fantastyczna czwórka" przyniesie straty. Wszystko przez to parszywe podobieństwo do „Iniemamocnych"...

Podczas lotu w kosmos czwórka młodych ludzi zostaje napromieniowana falami pozaziemskiego pochodzenia. Procesy mutacyjne sprawiają, że Reed Richards (obecnie Mr Fantastic) potrafi rozciągać się niczym guma. Jego dziewczyna Sue Storm (obecnie Niewidzialna Kobieta) tworzy pola siłowe, a także znika. Pilot Ben Grimm (Thing) ma siłę wołu, zaś Johnny Storm (Ludzka Pochodnia) włada ogniem. Wszyscy razem tworzą Fantastyczną Czwórkę, grupę superbohaterów, która musi walczyć z paskudnym doktorem Doomem.

Oba filmy były ponoć do siebie tak podobne, że Tim Story wrócił zimą na plan, nakręcił kilkanaście nowych ujęć i całkowicie przerobił zakończenie.

Dom woskowych ciał

Budżet: 40 mln dolarów
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Chris Wedge
Obsada: Elisha Cuthbert, Jared Padalecki, Paris Hilton
Premiera: 24 czerwca

W obsadzie najgłośniejsi aktorzy młodego pokolenia, w dialogach mnóstwo seksu, na ekranie sporo makabry. Do tego teledyskowy montaż i dynamiczna muzyka. Czy tak właśnie będą wyglądać horrory XXI wieku?

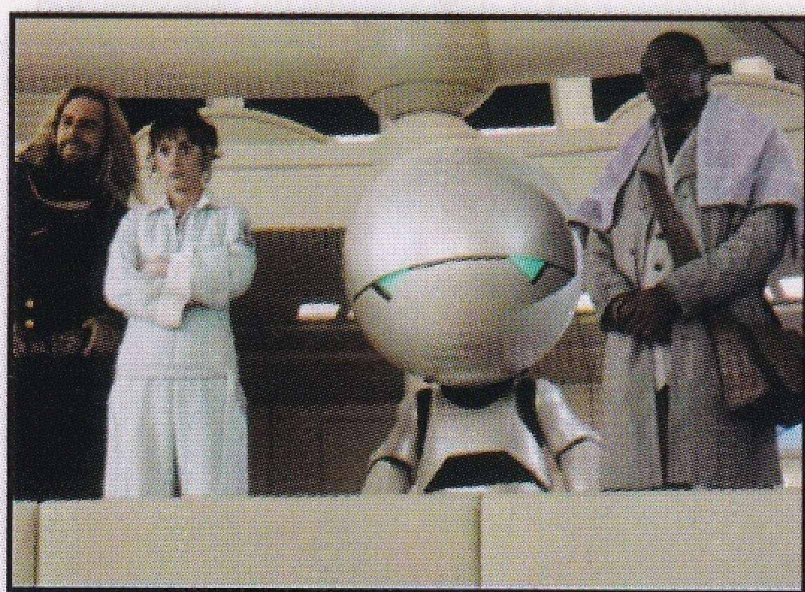
Grupa młodych ludzi wyrusza w samochodową podróż z Florydy do pokrytej bagnami Luizjany. Nieoznaczony na mapie skrót prowadzi ich do dziwnego, opuszczonego miasteczka, w którym znajduje się tytułowy dom woskowych ciał. Bohaterowie wchodzą do środka... wkrótce później poznają jego prawdziwych mieszkańców. Zaczyna lać się krew.

Film spotkał się z chłodnym przyjęciem krytyków. Narzekano głównie na przewidywalny scenariusz i drętwą grę aktorów. Najzabawniejszy z całej tej gwiazdorskiej obsady jest zdecydowanie reżyser. Chris Wedge powiedział, że zdaje sobie sprawę, że większość zatrudnionych przez niego aktorów ma równie liczne grono fanów, jak i zaciekłych wrogów. „Zwłaszcza tych drugich zapraszam do kina" – powiedział w jednym z wywiadów. – „Będziecie mieli możliwość zobaczyć, jak te palanty po kolei umierają!".



Autostopem przez galaktykę

Budżet: 45 mln dolarów
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Garth Jennings
Obsada: Martin Freeman, Mos Def, Warwick Davis
Premiera: 10 czerwca



Autostopem przez galaktykę to kultowa powieść Douglasa Adamsa, utrzymana w stylu charakterystycznym dla komedii Monty Pythona. W 1981 roku doczekała się pierwszej filmowej adaptacji. Niestety, nakręcony na podstawie słuchowisk animowany serial telewizyjny spotkał się z chłodnym przyjęciem. Trudna sztuka rozbawienia publiczności udała się dopiero w 2005 roku. Reżyser-debiutant zdołał bowiem odtworzyć klimat dzieła i nie pozwolił efektom specjalnym górować nad treścią.

Ziemia będzie zniszczona! W miejscu, w którym obecnie się znajduje, przebiegała będzie międzygalaktyczna autostrada. Już za kilka minut specjaliści od rozbiórek przystąpią do roboty. Strata będzie niewielka: Ziemianie to wiecznie nieszczęśliwi idioci, którzy uważają, że elektroniczny zegarek jest fajnym wynalazkiem... Bum! Zagładę przeżywa Artur Dent. Jego sąsiad, żyjący od lat na Ziemi kosmita, zabiera go w szaloną podróż. W jej trakcie okaże się, że roboty mogą cierpieć na depresję, a białe myszki rządzić światem!

Sin City

Budżet: 40 mln dolarów
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Robert Rodriguez
Obsada: Bruce Willis, Mickey Rourke, Benicio Del Toro
Premiera: 20 lipca

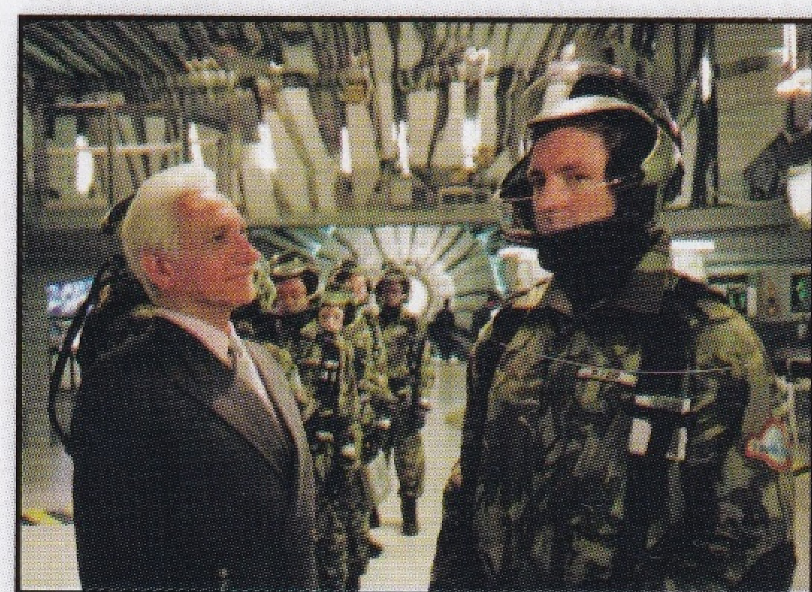
Prawdziwe arcydzieło, mroczna, cyniczna, fascynująca opowieść o tytułowym Mieście Grzechu, pełna znakomitych dialogów i świetnego aktorstwa. Zdaniem wielu widzów, najlepsza adaptacja komiksu w historii kina! Poznali się na niej również i dyrektorzy festiwalu w Cannes, którzy dopuścili film do konkursu głównego.

W „Sin City" pojawiają się trzy powiązane ze sobą historie, w których przemoc rodzi przemoc, a zbrodnia nie zawsze zostaje pomszczona. Brutalny twardziel Marv poszukuje zabójców kobiety, z którą spędził noc. Starszy policjant usiłuje wykaraskać się z podejrzeń o zbrodnię, której nie popełnił. Były fotograf przypadkowo zabija gliniarza i stara się uniknąć kary. Niby banał, ale oprawa jest niesamowita. Rodriguez niemal całkowicie zrezygnował z kolorów, pozostawiając jedynie drobne akcenty: czerwień krwi, blond włosy pewnej piękności, niebieskie światła policyjnego koguta. Większość scen kręcił w studiu (jedną pozwolił wyreżyserować Quentinowi Tarantino. Autor „Pulp Fiction" otrzymał za to... 1 dolara), tła renderował na komputerach. Całość trzeba zobaczyć!



Odgłos grzmotu

Budżet: 80 mln dolarów
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Peter Hyams
Obsada: Edward Burns, Ben Kingsley, Catherine McCormack
Premiera: 18 sierpnia



Ray Bradbury uważa się za poetę science-fiction. Jego najsłynniejsze powieści – „451 stopni Fahrenheita" i „Kroniki marsjańskie" – znają chyba wszyscy miłośnicy gatunku. Nieco zapomniany „Odgłos grzmotu" opowiada natomiast o paradoksie ojca pojawiającym się podczas podróży w czasie.

Ekspedycja wojskowa z 2054 roku wyrusza w przeszłość, by zbadać i zapolować na wielkie gady. Jej członkowie mogą zabijać tylko te stworzenia, którym i tak grozi wymarcie. Jeden z uczestników wyprawy nieumyślnie zabija motyla. Pociąga to za sobą nieoczekiwane konsekwencje. Rozpoczyna się walka z czasem, byle tylko zapobiec tworzącej się gigantycznej anomalii.

Przygotowany od sześciu lat film miał być konkurentem „Parku jurajskiego". Prace nad scenariuszem wlokły się jednak niemiłosiernie. Sporo czasu ukradli też projektanci, którym polecono przygotować trójwymiarowe, komputerowe wizerunki około 50 różnych gatunków. Całość reżyseruje Peter Hyams, twórca „2010", „Reliktu" oraz „I stanie się koniec".

Netoperek powraca

Batman – Początek
Budżet: 135 mln dolarów
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Christopher Nolan
Obsada: Christina Bale, Liam Neeson, Gary Oldman
Premiera: 29 lipca



Przez długie lata filmowy Batman był kretynem w rajtuzach i lateksowej masce na twarzy. Dopiero Tim Burton, ekscentryczny reżyser ze słonecznej Kalifornii, sprowadził go w mrok. Do roli człowieka-nietoperza zatrudnił Michaela Keatona, aktora o szalenie niepokojącym spojrzeniu. Jednocześnie postawił na rzadko spotykany w kinie gotyk oraz dekoracje w stylu art deco. Dzięki nim Gotham City stało się miastem-upiorem, w którym za każdym rogiem czai się zbrodnia.

Niestety, dwa ostatnie filmy cyklu nie nadawały się do spożycia. Ich twórca, Joel Schumacher, poszedł w kierunku czystej rozrywki, pastelowych światełek i fabuły mijającej się z logiką. Christopher Nolan („Memento") obiecuje, że tego błędu nie popełni. Chce stworzyć film mroczny, zaskakujący, a jednocześnie unikający taniego efekciarstwa.

Reżyser przedstawi młodość Bruce'a Wayne'a w sposób bezkompromisowy, daleki od idealizowania. Opisze też powody, dla których młody milioner przywdział trykot Batmana. Zaletą produkcji ma być również świetna obsada aktorska. Prócz Christiana Bale'a („American Psycho", „Mechanik"), na ekranie pojawiają się Liam Neeson, Gary Oldman, Michael Caine, Morgan Freeman, Ken Watanabe, Katie Holmes i Rutger Hauer.



Matrixopodobnie...

Wyspa
Budżet: 100 mln dolarów
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Michael Bay
Obsada: Ewan McGregor, Scarlet Johansson, Steve Buscemi
Premiera: 26 sierpnia



Pierwszy „duży" film Ewana McGregora od czasu premiery „Zemsty Sithów". Jego akcja toczy się w niedalekiej przyszłości, kiedy to ludzkość niemal całkowicie zniszczyła i zatruła Ziemię, a następnie skryła się pod szczelnymi kopułami. Główny bohater żyje w jednym ze schronów, przypominającym nieco „elektrownię" z „Matrixa". Władza kontroluje jego życie w każdym niemalże calu. Nic dziwnego, że facet marzy o ucieczce na tytułową wyspę, jedynie nieskażone miejsce na świecie. Wkrótce odkrywa, że... tak naprawdę mieszka w wielkiej wylęgarni klonów, gdzie hoduje się części zapasowe dla chorych bądź umierających ludzi! Mężczyzna postanawia uciec.

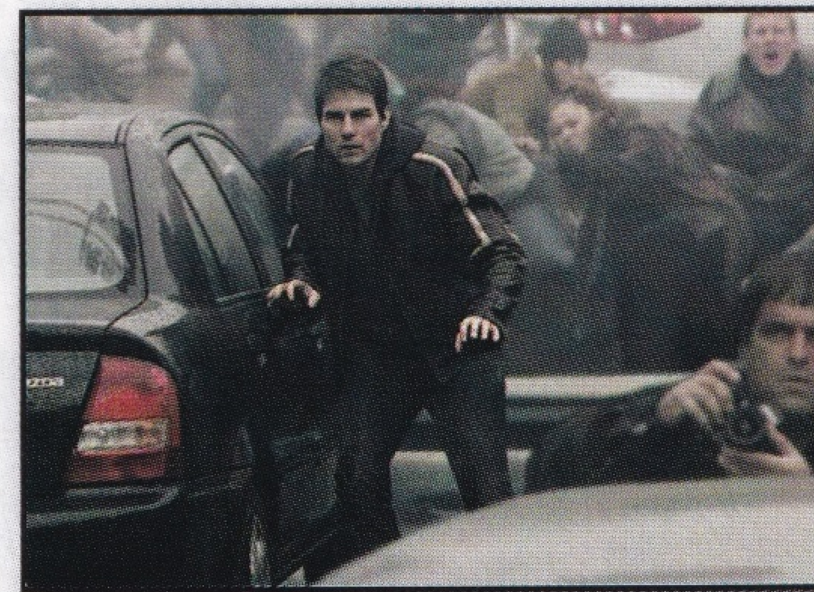
Mimo obecności elementów science-fiction „Wyspa" będzie przede wszystkim thrillerem z efektownie zrealizowanymi scenami akcji, pełnym pościgów i strzelanin. Problem klonowania ludzi został tu zaledwie poruszony, ale to nie szkodzi. Pierwsi widzowie tzw. testowych pokazów donoszą, że nowe dzieło twórcy „Armageddonu" przez cały czas trzyma w napięciu. A czy nie tego właśnie wymaga się od thrillerów?



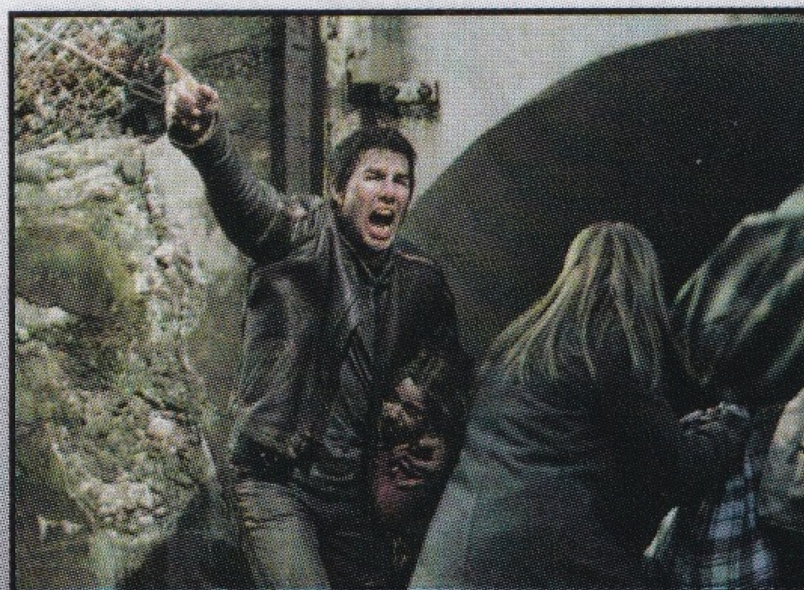


Klasyka na ekranie

Wojna światów
Budżet: 128 mln dolarów
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Steven Spielberg
Obsada: Tom Cruise, Tim Robbins, Miranda Otto
Premiera: 8 lipca



Adaptacja klasycznej powieści science-fiction. O tyle nietypowa, że opowiadająca o zwykłych ludziach i ich heroicznej walce o przeżycie. Ziemia, początek XXI wieku. Spokojna do niedawna planeta staje się obiektem ataku zaawansowanej technologicznie rasy Obcych. Potężne maszyny lądują w pobliżu największych miast i rozpoczynają orgię zniszczenia. Główny bohater, skromny pracownik doków, ma gdzieś bohaterstwo. Usiłuje jedynie zapewnić swojej rodzinie bezpieczeństwo. Pragnie uciec na prowincję, gdzie przynajmniej przez jakiś czas powinno być spokojnie...



Spielberg twierdzi, że zainspirowały go „Znaki" M. Night Shyamalana, opowiadające o inwazji kosmitów z perspektywy mieszkańców niewielkiej, leżącej na uboczu farmy. Reżyser nie byłby jednak sobą, gdyby nie postawił na widowiskowe efekty specjalne. Swoim bohaterom kazał więc mieszkać w mieście, co stało się pretekstem do zniszczenia setek budynków, mostów, ulic, samochodów, a także naszkicowania różnych postaw ludzkich wobec zagrożenia. Miłośnicy kina katastroficznego będą więc „Wojną światów" zachwyceni, zwłaszcza że Spielberg jest mistrzem w dawkowaniu emocji.

Nadciąga kolejny Harry P.

Zła mgła

Remake horroru z 1980 roku, w którym na niewielkie miasteczko nadciąga głęboka mgła. Wraz z nią w osadzie pojawiają się groźne bestie. W rolach głównych Tom Welling i Selma Blair, a reżyseruje Rupert Wainwright („Stygmaty").

Zmarł w płetwach

„Nurkowanie jest niebezpieczne" – twierdzi Bruce Hunt, reżyser filmu „Jaskinia". W swym debiucie opowie o grupce nurków badających podwodną jaskinię, z której poprzednia ekipa nie wróciła. Szybko okazuje się, że i oni mogą na zawsze pozostać na dnie.

Lepiej nie oglądać?

Uwe Boll, twórca kilku źle przyjętych filmowych adaptacji gier komputerowych, kręci kolejny koszmar. Bohaterką „BloodRayne" jest półwampirzyca, która pomaga łowcom wampirów zabić swego ojca. Występują Kristanna Loken, Ben Kingsley i Michelle Rodriguez.

Lepiej obejrzeć

Fani gry komputerowej „BloodRayne" zakochali się w horrorze „Underworld", w którym wampiry walczyły z wilkołakami. W grudniu w kinach zadebiutuje jego druga część. Pod względem fabularnym wiele się nie zmieni – nadal dwie rasy mają walczyć o władzę nad światem. Miłośnicy pojedynków rodem z „Blade'a" będą zachwyceni.

Zameczek...

„Ruchomy zamek Hauru", animowana baśń fantasy zrealizowana przez rodowitego Japończyka Hayao Miyazaki, to jak na razie najbardziej dochodowy film 2005 roku. W ciągu trzech miesięcy obraz zarobił 230 mln dolarów, a czekają go jeszcze premiery w USA i Europie. Film opowiada historię dziewczynki, którą zła czarownica zamienia w staruchę.

Harry Potter i czara ognia

Budżet: 130 mln dolarów
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Mike Newell
Obsada: Daniel Radcliffe, Emma Watson, Ralph Fienes



Czwarta część przygód ulubionego czarodzieja nastolatków. Tym razem Harry Potter bierze udział w międzyszkolnym turnieju trójmagicznym. Nie zdaje sobie sprawy, że jego śmiertelny wróg Lord Voldemort powoli odzyskuje siły.

Nowy reżyser, Mike Newell, również ma nie lada kłopoty. Każdy kolejny film o przygodach Pottera zarobił o kilkadziesiąt milionów dolarów mniej od poprzedniego. Niektórzy mówią, że jak tak dalej pójdzie, na siódmą część do kina nie pójdzie nikt. Nic dziwnego, że producenci postawili przed reżyserem ambitny cel – pobicie rekordów finansowych „Więźnia Azkabanu".

Newell, który w Hollywood zasłynął komedią „Cztery wesela i pogrzeb", podszedł do zadania w charakterystyczny dla siebie sposób. Zadeklarował odejście od mrocznego stylu „Więźnia Azbakanu" przy jednoczesnym utrzymaniu sporego ładunku emocji. Jego film będzie dużo pogodniejszy, a jednocześnie bardziej dynamiczny. Sęk w tym, że deklaracji reżysera nie można traktować poważnie. Jeszcze pół roku temu opowiadał o trzystumilionowym budżecie, jaki producenci dali mu do dyspozycji. Dziennikarze ujawnili jednak, że „Czara ognia" kosztować będzie niecałe 130 milionów. I tak dużo!

Charlie i fabryka czekolady

Budżet: 60 mln dolarów
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Tim Burton
Obsada: Johnny Deep, Helena Bonham Carter, James Fox



Brytyjski pisarz Roald Dahl dość szybko zakończył karierę pilota. W czasie II wojny światowej został zestrzelony nad Pustynią Libijską i spędził w szpitalu kilkanaście tygodni. Tam właśnie – jeśli wierzyć legendzie – postanowił pisać. Sławę zdobył za sprawą opowiadań dla dzieci, z których najgłośniejsze Tim Burton przenosi właśnie na duży ekran.

Reżyser ten słynie z niesamowitych wizji miejsc, których próżno szukać na mapach. Ponure Gotham City czy przerażająca wioska z „Jeźdźca bez głowy" kontrastują w jego twórczości z przesłodzonymi miasteczkami z „Dużej ryby" czy „Edwarda Nożycorękiego". Tytułowej fabryce czekolady najbliżej do tego ostatniego, choć nie pomyliłby się ten, kto szukałby źródeł inspiracji Burtona w dziełach surrealistów czy nieco już zapomnianych „Zabaweczkach" Barry Levinsona.

Bohater filmu nie ma jeszcze 12 lat, za to uwielbia czekoladę. Pewnego dnia wygrywa magiczny bilet, który pozwala mu wejść do fabryki produkującej jego ulubione łakocie. Chłopak poznaje właściciela firmy, ekscentrycznego Willy'ego Wonkę, i przeżywa wraz z nim niesamowite przygody.



Doom

Budżet: 70 mln dolarów
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Andrzej Bartkowiak
Obsada: Karl Urban, The Rock, Rosamund Pike

John Carmack, twórca gry komputerowej „Doom", powiedział kiedyś, iż gry są jak filmy pornograficzne – potrzebują fabuły, ale i tak nikt nie zwraca na nią uwagi. Istnieje poważna obawa, że słowa te wziął sobie do serca Andrzej Bartkowiak. Jego „Doom" miał mieć swoją premierę w czerwcu, lecz przełożono ją na jesień. W tym okresie do kin trafiają dzieła, które nie spełniły oczekiwań producentów.

Fabuła jest prosta. W laboratorium na planecie Olduvai dochodzi do rzezi naukowców. Wysłana im na ratunek grupka komandosów odkrywa przerażające bestie spacerujące po korytarzach kompleksu. Nie one jednak są największym zagrożeniem... Dość powiedzieć, że nad efektami specjalnymi czuwa Stan Winston, współtwórca „Parku jurajskiego". Facet obiecuje szybkie tempo oraz dziesiątki krwawych jatek. Nic dziwnego, ze film otrzymał kategorię R. Jest przeznaczony tylko dla widzów dorosłych.

Fanom gier komputerowych pozostanie więc wyłapywanie licznych aluzji i nawiązań do pecetowego przeboju „Doom 3", a także radość, że na reżyserskim stołku tym razem nie zasiadł Uwe Boll (którego „Alone in the Dark" uchodzi za jeden z najsłabszych filmów w historii kina).



Bajkowo?

Bracia Grimm

Budżet: 75 mln dolarów
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Terry Gilliam
Obsada: Matt Damon, Heath Ledger, Monica Bellucci

Terry Gilliam swą karierę zaczynał od wygłupów w Latającym Cyrku Monty Pythona. Jednak „Brasil", „12 małp" i „Fisher King" wyniosły go ku czołówce najzdolniejszych wizjonerów współczesnego kina. Nikt tak jak on nie łączy realizmu z fantastyką, nikt też w tak zręczny sposób nie porusza się po świecie mitów i legend.

Z „Braćmi Grimm" będzie podobnie. Film opowiada bowiem historię słynnych niemieckich bajkopisarzy, którzy podróżowali od wioski do wioski, strasząc gawiedź pełnymi okrucieństwa opowieściami. Szło im doskonale do czasu, gdy w ich „pracę" wmieszał się rząd samego Napoleona. Władza miała bowiem problem, którego nie potrafiła rozwiązać. Ucieszyła się jednak słysząc, że ma pod bokiem tak wyśmienitych pogromców smoków i tak doświadczonych zabójców czarownic...

Bracia zostają zatrudnieni – oczywiście wbrew swojej woli – do zbadania tajemnicy lasu, w którym giną młode dziewczęta. Okoliczni mieszkańcy nie mają wątpliwości, kto za tą sprawą stoi. W głębi boru mieszka ponoć nieśmiertelna czarodziejka, od setek lat żywiąca się krwią dziewic. I tym razem wcale nie jest to bajka...



Lew, czarownica i stara szafa

Budżet: 115 mln dolarów
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Andrew Adamson
Obsada: Tilda Swinton, Rupert Everett, Dawn French

Wybucha II wojna światowa. W obawie przed bombardowaniami czwórka dzieciaków zostaje wywieziona z Londynu. Trafiają na prowincję, do domu starszego wykładowcy. Przez chwilę mają wrażenie, że będą to długie i szalenie nudne wakacje. W starej szafie profesora znajdują jednak przejście do Narni, magicznej krainy mówiących zwierząt, karłów, faunów, satyrów i leśnych duszków. Niestety, większość z nich cierpi – rządy Białej Czarownicy wywołały wieczną zimę. Jedyną nadzieję stanowi potężny lew Aslan...

Reżyser Andrew Adamson chce stworzyć „Władcę Pierścieni" w wersji dla dzieci, widowiskową, a jednocześnie delikatną i wzruszającą opowieść o bohaterstwie i przyjaźni. Ma do dyspozycji doskonały tekst, świetnych aktorów i... polskie plenery! Jedna z kluczowych scen filmu – przeprawa przez zamarznięty staw – została nakręcona nad jeziorem Siemianówka, leżącym na północ od Puszczy Białowieskiej. Reżyser nie wyklucza, że jeśli dojdzie do realizacji drugiego tomu powieści, po raz kolejny odwiedzi Polskę.



Małpiszon Petera Jacksona

King Kong

Budżet: 110 mln dolarów
Produkcja: USA 2005
Reżyseria: Peter Jackson
Obsada: Naomi Watts, Adrien Brody, Jack Black

Po ukończeniu zdjęć do „Władcy Pierścieni" Peter Jackson zapowiedział, że jego kolejny film będzie jeszcze bardziej widowiskowy. Spodziewano się więc ekranizacji „Hobbita" albo którejś z wielkich sag fantasy. Reżyser zaskoczył wszystkich. Sięgnął bowiem po „King Konga", klasyczny film science-fiction z 1933 roku. Jego odnowioną, pochodzącą z 1976 roku wersję, widzowie uznali za rozlazłą ramotkę...



Jackson postawił jednak na swoim. Zgromadził budżet w wysokości 110 mln dolarów, zatrudnił głośnych, choć niepopularnych aktorów, po czym wyjechał na blisko pół roku do Nowej Zelandii. Zdjęcia kręcił niespiesznie. Niektóre sceny kazał odgrywać po dziesięć, piętnaście razy, a każde ujęcie konsultował ze specjalistami od efektów specjalnych. Na plan ściągnął też 20 zawodowych historyków oraz tłumy statystów.

Szybko okazało się, że punktem odniesienia jest dla Jacksona wersja z 1933 roku. Reżyser zrezygnował bowiem z uwspółcześniania historii i odpuścił sobie ekologiczne przesłanie. Jego „King Kong" będzie więc kinem wielkiej przygody, nową „Mumią" z małpą w roli głównej.

Zaginiona córka

Pokłosie thrillera „Życie, którego nie było". Samotna matka (Jodie Foster) leci z Berlina do Nowego Jorku. W pewnym momencie orientuje się, że jej córki nie ma przy niej. Kapitan i współpasażerowie usiłują wmówić przerażonej kobiecie, że dziecka w ogóle nie było na pokładzie!

Aeon co?

Flux. „Aeon Flux". Fabularna wersja serialu animowanego, którego akcja toczy się w odległej o 400 lat przyszłości. Bohaterka jest zabójczynią, która usiłuje dopaść wysoko postawionego polityka. W obsadzie sami oskarowcy – Charlize Theron, Frances McDormand, Pete Postlethwaite.

Do metra zejdź

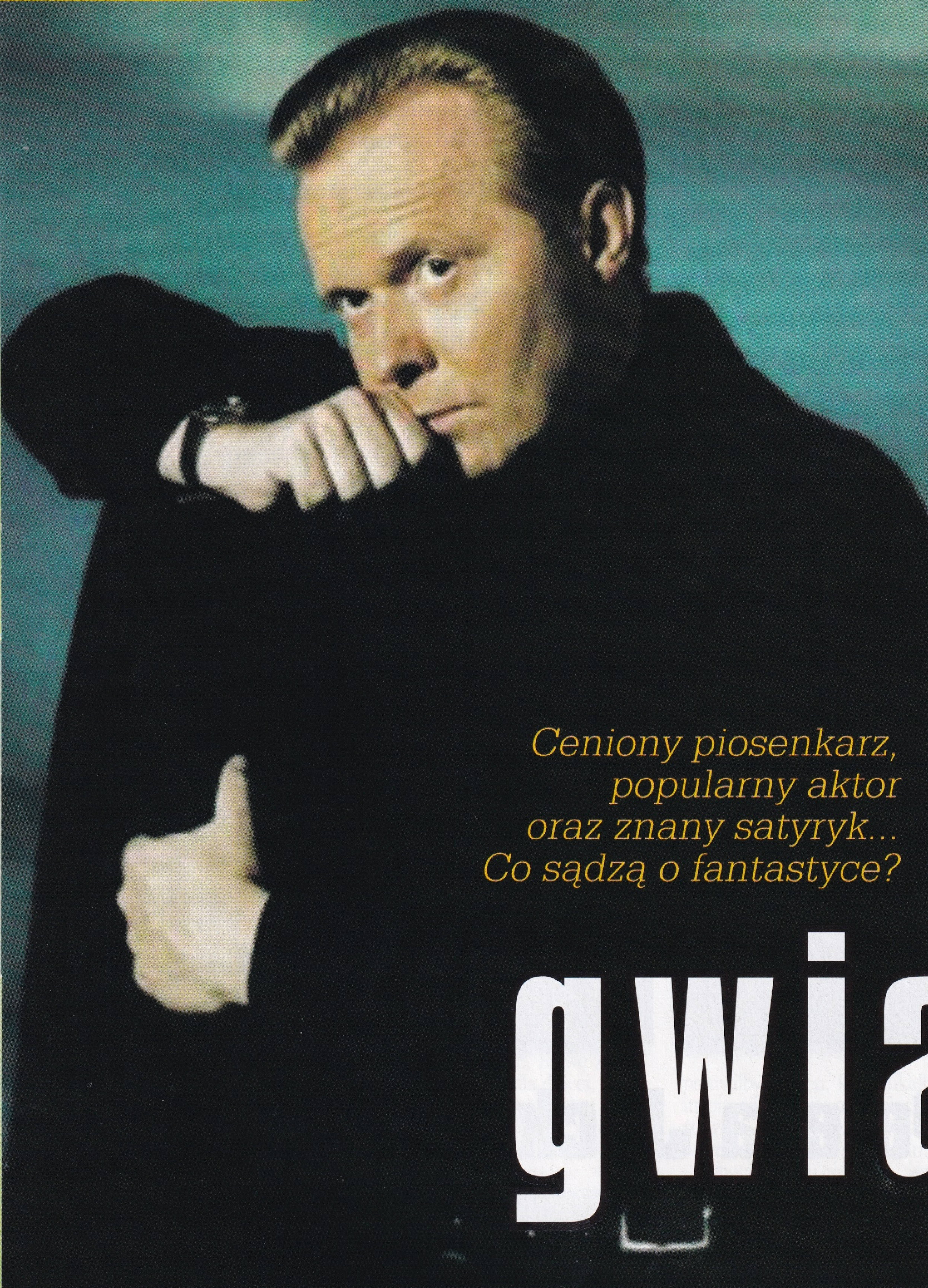
W czasie największej od stu lat ulewy bohaterka schodzi do londyńskiego metra. Kupuje bilet od bezdomnej dziewczyny, siada na ławeczce i zasypia. Po przebudzeniu wsiada do pustego wagonika, by odjechać... donikąd. Na kilku festiwalach kina grozy europejski „Lęk" zebrał bardzo dobre recenzje. Premiera w Polsce jesienią.

Płonąca mucha

Film „Serenity" to pełnometrażowa, kinowa wersja serialu „FireFly". Bohaterowie żyją w czasach, gdy ludzkość opuściła już Ziemię i podbija kosmos. Podróżując na statku „Pogoda ducha", badają najodleglejsze zakątki ziejącej chłodem pustki. Poszukują nowych miejsc do zasiedlenia, innych cywilizacji.

Zgniła dama

Tim Burton nakręcił już raz film animowany – jego „Miasteczko Halloween" spotkało się z dość chłodnym przyjęciem widowni, która nie załapała konwencji. Tym razem twórca „Batmana" opowie XIX-wieczną legendę rodem z Europy Wschodniej. Chłopak imieniem Wiktor wyruszy do świata zmarłych, by poślubić ukochaną. W tym samym czasie jego żyjąca żona umrze z tęsknoty. Mocne!



Ceniony piosenkarz, popularny aktor oraz znany satyryk... Co sądzą o fantastyce?

gwiazdy

Michał Bajor

– Miał Pan okazję zagrać w filmie fantasy „Alchemik" oraz serialu „Alchemik Sendivius". A fantasy jest gatunkiem niezwykle rzadkim w polskim kinie...

– Tak rzeczywiście było. Produkcje nie zyskały zresztą uznania ani krytyków, ani widzów, mimo że wyreżyserował je Jacek Koprowicz, który przecież wcześniej zasłynął jako twórca thirella „Medium". „Medium" zdobywał światowe nagrody, ludzie chętnie szli do kina, gdy był wyświetlany, emitowała go kilka razy polska telewizja, w stacjach publicznych i komercyjnych. Jest dostępny na wideo i DVD. To pierwszy polski film całkowicie poświęcony tematyce okultystycznej. Opowiada o człowieku, który odradza się na nowo i aby cofnąć czas, parapsychologicznie popycha swoje ofiary do zbrodni.

– Jak Pan wspomina pracę przy tych produkcjach?

– Trzeba wspomnieć, iż sam reżyser był zafascynowany tą tematyką i jego zainteresowanie udzieliło się również ekipie. Na planie opowiadał różne interesujące historie, więc naszą pracę wspominam z przyjemnością. Po raz kolejny spotkałem się z Koprowiczem przy sztuce „Ewa Hitler pali camele", którą napisał i później zrealizował dla mnie i dla pani Ewy Kasprzyk w teatrze w Gdańsku. I to również była historia z pogranicza fantastyki. Rzecz dzieje się w wagonie Warsu, którego bufetowa napotkanemu dziennikarzowi opowiada, że jest kolejnym wcieleniem Ewy Braun. Na koniec okazuje się, że i dziennikarz pochodzi z czasów jej dawnej inkarnacji. Obydwoje są więc postaciami z dawnych lat. Dzięki Koprowiczowi nieraz miałem okazję zetknąć się z tematyką, która przedstawia paranormalny świat.

– A czy ta tematyka, poza filmem, jest Panu bliska?

– Tak. Nawet czasami ku uciesze moich znajomych, którzy mniej w to wierzą, jestem zaintrygowany rzeczami, których nie można racjonalnie wytłumaczyć.

– Wierzy Pan w zjawiska paranormalne, takie jak np. jasnowidzenie?

– Tak, wierzę, może nawet bardziej w nie niż w duchy. Wierzę w zjawiska, które mogą być związane z parapsychologią, reinkarnacją. Z całą pewnością nie jestem ignorantem w tych sprawach. Co więcej, jest faktem, że nie przepada za mną technika. Często w mojej obecności psują się różne urządzenia. To zupełnie niezrozumiałe i zdumiewające dla osób znajdujących się obok mnie. Naprawdę dziwne to sytuacje, ale mam wielu świadków, że właśnie tak się dzieje. Psuje się coś, co psuć się nie powinno, przestaje działać coś, co właściwie nie ma szans przestać działać. Nie przytrafia się to nikomu z moich znajomych, tylko mnie. Niesamowite.

– Zagrał Pan w horrorze, filmie fantasy. A czy ogląda Pan takie filmy?

– Chętnie oglądam thrilerry, bo są bardziej z pogranicza psychologii. Jeśli chodzi o film fantasy, to również, ale musi mieć minimum trzy gwiazdki. Za horrorem nie przepadam. Film, w którym bohaterom wychodzą z głowy lub z ust węże, kompletnie mnie nie zajmuje. Natomiast lubię dobre kino z gatunku fantasy czy s-f, np. „Obcy" i od takich filmów nie uciekam. Nie opuściłem premiery „Władcy Pierścieni" czy „Harry'ego Pottera". Niby to dla dzieci..., ale według mnie jest to świetnie zrobione widowisko. Natomiast nie szukam filmów głupawych, ze średnim reżyserem i mało znaną obsadą.

– Czy chciałby Pan wrócić do przeszłości i coś zmienić w swoim życiu, inaczej pokierować pewnymi wydarzeniami?

– Nie, jeśli chodzi o moją osobę, jestem w pełni pogodzony ze sobą. Nie bardzo sobie wyobrażam, żebym mógł robić cokolwiek innego niż robię w tej chwili.

Kazimierz Kaczor

– Podobno jest Pan fanem gier?

– Tak, to prawda. Mam szczególne upodobanie do gier strategicznych. Programów kreujących świat, który naśladuje historię. Na przykład z gier dotyczących II wojny światowej można wybrać taką, która dokładnie przedstawia bitwę pod Stalingradem w jej wszelkich uwarunkowaniach historycznych. Jeśli chodzi o tematykę, która jest bliska Państwa pismu, to trzeba powiedzieć, że gry przygodowe czy nawet strategiczne często zahaczają o świat fantasy.

– Gry, jak również filmy z gatunku s-f często starają się odpowiedzieć na pytanie: „Co by było, gdyby...". Czy w Pana życiu pojawiają się takie myśli?

– To cechuje każdą grę, a więc pokera, gdyby moja karta była najwyższa, w brydżu, w szachach, we wszystkich grach, gdzie pojawia się rachunek prawdopodobieństwa, przewidywanie. Naturalnie, że się nad tym zastanawiam. Często okoliczności życiowe, zwłaszcza te przykre, same nasuwają pytanie: Co by było, gdyby... Wynikiem braku takich przewidywań jest przysłowie: „Polak mądry po szkodzie".

– Charakterystyczny dla horrorów jest element sił pozaziemskich, m.in. wszelkiego rodzaju diabłów lub demonów. Panu taka kreacja nie jest obca, gdyż zagrał Pan przecież Diabła w spektaklu telewizyjnym „Randka z Diabłem" na podstawie powieści „Wszyscy jesteśmy podejrzani" Joanny Chmielewskiej.



Jak Pan wspomina spektakl i swoją rolę, nie byle kogo, bo samego Diabła?

– Och, fantastycznie. Po pierwsze,bardzo lubię czytać książki, a Joannę Chmielewską lubię jako postać. Poza tym, bliska mi była osoba reżysera. Bardzo sobie cenię Macieja Dutkiewicza jako reżysera i jako człowieka. A co do postaci samego Diabła, to jest ona elementem obecnym od zawsze w naszej sferze kulturowej. Z jednej strony, jeśli ktoś chce wyrządzać zło, wtedy traktuje Diabła jako Boga i w niego wierzy. Natomiast ja traktuję Diabła jako pewnego rodzaju kij, czyli coś, co mobilizuje ludzi, aby czynić dobro. Jeśli nie będą dobrzy, diabeł ich dopadnie. I jeszcze jedno: postaci negatywne są dla mnie łatwiejsze do zagrania, gdyż mają ciekawszy rys psychologiczny.

– Jakie książki, poza Chmielewską, Pan lubi?

– Można by je podzielić na następujące gatunki. Pierwszym jest literatura marynistyczna, związane jest to z moją pasją, którą uprawiam od lat, a więc z żeglarstwem. Jest to zarówno literatura marynistyczna fabularna, jak i pamiętnikarska. Następnie idzie literatura sensacyjno-kryminalna, bardzo lubię Forsytha i Clancy'ego. W moim sercu ma swoje miejsce również literatura fantasy i to jest moja ulubiona literatura letnia. Przede wszystkim preferuję Feista, ponieważ porusza się na granicy historii wieków średnich, natomiast sposób myślenia bohaterów i cały ich świat jest totalnie wymyślony, łącznie z mapami. Niezwykle imponuje mi, że ktoś może posiadać tak bujną wyobraźnię. No i oczywiście Tolkien.

– Czy przyjąłby Pan propozycję zagrania roli w filmie s-f, w horrorze lub w fantasy?

– Fantasy – tak, s-f – tak, a horror – nie! W pewnym momencie życia doszedłem do wniosku, że dobry horror tak naprawdę mnie tylko zraża. Dlatego, iż wyobrażam sobie, że historia opowiedziana w tego typie filmie mogłaby się wydarzyć naprawdę. A wtedy jeszcze bardziej troszczę się o swoją rodzinę i myślę, jak ją przed czymś takim obronić.

& fantastyka

Tadeusz Drozda

– Z zawodu jest Pan satyrykiem, inspiracją więc dla Pana twórczości jest rzeczywistość. A jak się Pan odnosi do zjawisk nadprzyrodzonych?

– Zawód satyryka obecnie przestał być właściwie potrzebny. Nie ma czasopism satyrycznych, programów o takiej tematyce. Tak wygląda nasza rzeczywistość. Jeśli chodzi o tę inną rzeczywistość, jestem jej obserwatorem. Dzieją się jakieś dziwne rzeczy, których ja sam wytłumaczyć nie mogę i myślę, że niewiele osób potrafi.

– A czy miał Pan okazję doświadczyć takich irracjonalnych zdarzeń?

– Nie, ja jestem człowiekiem przeciętnym. Do mnie często dzwonią dziennikarze i pytają o jakieś ciekawostki, czy coś mi się ostatnio przydarzyło nadzwyczajnego, a mi się nic nie przytrafia. Ale mam fantazję i czasami coś wymyślam. Jak Pani chce, też mogę pofantazjować.

– A czy lubi Pan filmy, które przedstawiają świat rodem ze snów lub koszmarów?

– Nie, nie lubię takich filmów. Gdy widzę przy tytule dopisek gatunek s-f albo horror, to już mnie wystarczająco zniechęca. Podobnie jest z literaturą tego typu. Można powiedzieć, że temat jest mi zupełnie obcy. W naszym codziennym życiu jest tyle przedziwnych zjawisk na miarę s-f, że jeszcze oglądać takie przedziwne historie, to już byłoby za dużo. Lubię wiarygodne filmy. Historie opowiadane przez kino s-f też przecież mogą się kiedyś zdarzyć, ale tak daleko nie chcę sięgać myślą.

– Chciałby mieć Pan swojego sobowtóra?

– Chcieć na pewno nie chcę, ale może gdzieś istnieje. Chociaż są takie dni w miesiącu, że przydałoby się mieć kilku sobowtórów, identycznie zdolnych facetów jak ja, którzy mogliby występować i zarabiać. Przydaliby się, np. w ostatnią sobotę karnawału, gdzie jest wiele imprez, a goście chcą, by ich zabawiać. Ale tak naprawdę nie chciałbym mieć swojego sobowtóra, bo każdy człowiek jest indywidualnością.



z gwiazdami rozmawiała: Jolanta Lisowska, zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer

Przepis na Amidalę

Składniki: 1 żywa kobieta, 2 czajniki, gładź szpachlowa, cegła, poduszka, taśma klejąca.

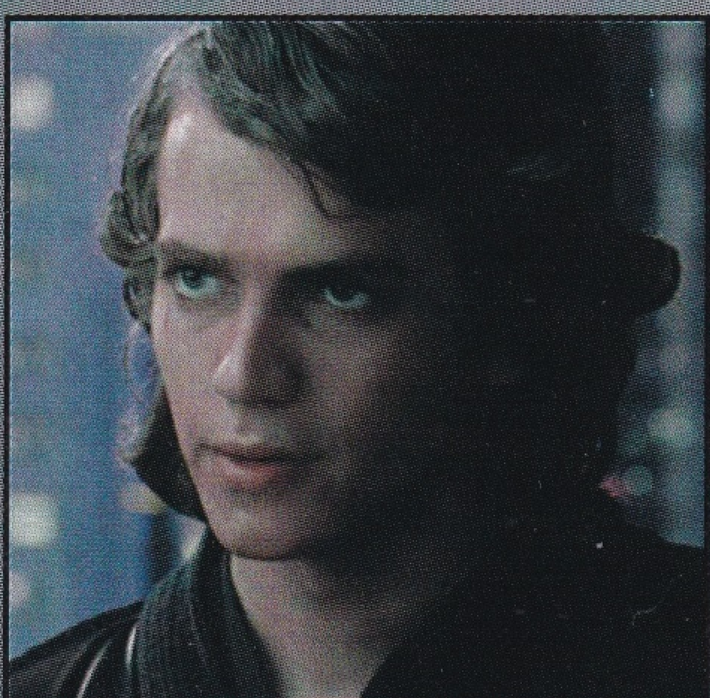
Kobietę oskrobać z ubrania i obmyć pod bieżącą wodą. Za pomocą taśmy klejącej przyczepić do brzucha poduszkę. Czajniki pozbawić rączek, rozgrzać do czerwoności i wtopić w czaszkę, symetrycznie po obu stronach głowy. Cegłę sproszkować. Wymieszać z gładzią szpachlową do uzyskania koloru intensywnie skórzanego. Następnie wysmarować nim twarz kobiety aż do uzyskania pożądanej gładkości. Podawać w dowolnym odzieniu, byle było idiotyczne i niewygodne.



Przepis na Anakina

Składniki: 1 ludzki kadłubek, 10 litrów oleju, 1 duuuuuża patelnia, przyprawy do smaku, palnik gazowy.

Tuszkę sprawić (jeśli to konieczne, spiłować kończyny, pozostawiając efektowne kikuciki), zadbać, aby nie wyciekł mózg. Jeszcze żywą wrzucić na wrzący olej. Gdy zacznie się wiercić i stękać, przykryć i odczekać kilka godzin. Pod koniec smażenia podpalić olej NA patelni, a następnie fantazyjnie posypać ziołami. Z polecanych: szalej, piołun i pieprz (wzmaga problemy z oddychaniem). Przed podaniem, jako przybranie, polecam: poniemiecki hełm, czarny płaszcz i kawałek deski rozdzielczej.



Każda saga ma swój koniec...
Zemsta Lucasa

„Gwiezdne Wojny". Wielka, wspaniała saga sprzed kilkudziesięciu lat... Klasyka kina. Niedokończone dzieło George'a Lucasa... Stop! Chcieliście końca, a właściwie początku opowieści? No to macie...

Już od trzydziestu niespełna lat żyje sobie na świecie pewien paskudny redaktor. Gość nazywa się Eugeniusz WściBoss i wepcha swój wścibski nos wszędzie tam, gdzie nie powinien. Całkiem niedawno zainteresował się filmową „Zemstą Shitów". Oto, co wyszperał o niej w Internecie.

„Już po plakacie wiedziałem, że będzie szmira. Anakin wygląda jak David Bowie we wczesnych latach osiemdziesiątych, ma IDENTYCZNY fryz i jest chyba naćpany. Kenobi przypomina gniewnego pedofila, który codziennie między trzecią a szóstą energicznie szczotkuje swoją brodę. Yoda to ewidentnie maskotka z Muppetów, zaś Amidala... no sami powiedzcie, obejrzelibyście się na ulicy za taką flądrą w kasku? Ja owszem, ale tylko po to, by się zbrechtać. Imiona bohaterów to też niezła bardacha. Imperator Patafian, Analkin Skywalker, Padnę Amidała, księżniczka Fleja, Macu Windu, Wal Organa, hrabia Doopa... Ratuuunku!"

Gadd / forum.o2.pl

„Pierwszą częścią nowej Trylogii George Lucas udowodnił, że ma fanów „Gwiezdnych Wojen" za prymitywnych szczeniaków, śmierdzących moczem bambrów, których jara widok hasającego po ekranie króliczka Jar Jara. W drugiej części pokazał, że scenariusz jest całkowicie zbędny. Trzecią częścią zniszczył starą Trylogię. Nie zdołam oglądać klasyki, mając jednocześnie świadomość, że pod maską mega-badassa Lorda Vadera czai się mega-wooden drewniak Anakin „Przepraszam, że żyję" Skywalker."

Wielgus / Onet.pl

„Kiła, kicz, syf, klapa, dno, zero, żenada, tragedia, debilizm, tandeta. Dialogi drętwe, napuszone, bez jaj. Ciała zabitych Jedi znikają jak w grach komputerowych. Teksty Mace Windu nie zgadzają się z ruchem jego ust. Kenobi nosi w tym filmie idiotyczny strój rodem z kina s-f z lat 50. To tak, jakby w nowym Batmanie pojawił się gościu w rajtuzach z przyczepionymi do głowy kartonowymi uszkami! Zresztą koleś wkurzał mnie od początku. Czy ktoś słyszał, żeby przy takim zaawansowaniu technicznym porozumiewać się z ruchomym kubłem na śmieci przy pomocy krótkofalówki?"

Schinoda / Onet.pl

„Film pozbawiony zajawki, jaja, tego czegoś, co kręci, ekscytuje. Zwykła komercyjna kicha! Do tego setka idiotyzmów, np.: 1. Płonące pół krążownika posuwa z 500 km/h, podlatują do niego stateczki małe, leją na niego wodę, po problemie. 2. Mistrz do Anakina: – Jesteś teraz Vaderem. Anakin: – OK. Mistrz: – Idź, zabij kilkanaścioro dzieci. – OK. mistrzu. – Pozabijaj przyjaciół. – OK. Mistrzu, nie ma sprawy... 3. Sceny romantycznej dłużyzny gorsze niż w „Przeminęło z wiatrem". 4. Cierpiący na grypę robot ucieka w metalowej dętce przed gościem posuwającym na jaszczurce. 5. Scena z wyssaniem generała ze statku – wybicie szyby, a potem – jakby nigdy nic – akcja gna dalej. 6. (najgorsze) R2D2 ma w tyłku silnik odrzutowy!!!"

Eryk, film.o2.pl

„Pierdolę, następnym razem ściągam DivXa ! Już myślałem, ze Lord Sith da Anakinowi lizaka, jak go przekonywał, żeby przeszedł na Ciemną Stronę Mocy. Z całego filmu dobra była tylko muzyka... zagłuszana przez sapiących i wiecznie coś stękających wsioków. Kurde, to nie stołówka! Jakbym walczył mieczem w takim dystansie jak oni, to najpewniej zabiłbym sam siebie, a od pierwszego lepszego senseia dostałbym wpierdol!!!"

Dosu, film.o2.pl

„To historia autentyczna, choć trudno w nią uwierzyć. Wybrałam się z chłopakiem na seans minutę po północy. Po godzinie projekcji spałam już jak zabita. Nagle ktoś walnął mnie w twarz tak, że mało okularów nie zgubiłam. Okazało się, że facet obok mnie trzasnął... przez sen!!!"

MyshaP^3/ forum.o2.pl

„Po cholerę ten kretyn przełazi na drugą stronę mocy? Nie widział „Powrotu Jedi"? Przecież tam wyraźnie mówią, że Amidala odwala kitę, rodząc blondasa i księżniczkę!"

Tomek / Onet.pl

„Mnie rozwaliła jedna rzecz. Na samym początku, kiedy pojazd Kenobiego obskoczyły te małe syfy, to czemu on nie użył mocy i ich nie odczepił?"

??? / gry-online.pl

opinie zebrał Michał Zacharzewski




STAR WARS GALAXIES
UNKNOWN REGIONS
DEEP CORE
CORE WORLDS
COLONIES
INNER RIM
EXPANSION REGION
MID RIM
OUTER RIM
TINGEL ARM
HYDIAN WAY
PERLEMIAN TRADE ROUTE
CORELLIAN RUN
CORELLIAN TRADE SPINE
RIMMA TRADE ROUTE
SANCTUARY PIPELINE
METELLOS TRADE ROUTE
KOROS TRUNK LINE
SHAPANI BYPASS
Coruscant
Alderaan
Corellia
Dantooine
Yavin
Kashyyyk
Trandosha
Naboo
Tatooine
Geonosis
Endor
Bespin
Hoth
Dabogah
Hutt Space
Kessel Sector
Hapes Cluster
Bothan Space
Chommel Sector
Tapani Sector
Kuat Sector
Moddell Sector
Ablajeck Sector
Auril Sector
Tion Hegemony
Allied Tion Sector
Cronese Mandate
The Centrality
Lahara Sector
Quelii Sector
Gricho Sector
Raioballo Sector
Dalonbian Sector
Braxant Sector
Aparo Sector
Wyl Sector
Arkanis Sector
Abrion Sector
Cadavine Sector
Bajic Sector
Sluis Sector
Elrood Sector
Minos Cluster
Quence Sector
Vivenda Sector
Mayagil Sector
Seswenna Sector
Senex-Juvex Sectors
Spar Sector
Farlax Sector
Stenness Node
Kastolar Sector
Brak Sector
Doldur Sector